LE GÉANT DES CONSOLES NINTENDO

FÉVRIER 1994 - N°19

BANZAI

15F CADEAU le super calendrier d'Infogrames

NOUVEAU !
Les "POCKET TIPS"
avec la première partie de la MÉGA SOLUCE super totale de
WONDERBOY 5 !
Un guide de poche qui ne te quittera plus !

En test : Zombies, World Heroes, Pop'N Twinbee, First Samuraï, Alfred Chicken...

GAGNEZ !

Avec Sensible Soccer :

- une chaîne Hi-Fi. (valeur 6000 frs)
- un an de championnat de France de foot.
- des jeux et des tas d'autres lots...

en p. 27

Felix THE CAT

89%

... recherche désespérément sa jolie Kitty !

Daffy Duck THE MARVIN MISSIONS

Un canard, un canari, un chat, des martiens... Bonjour les dégâts !

88%

GOOF TROOP

Une histoire, deux dingues

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

2 crapauds, des rats, ... une sorcière.

ILS DEBARQUENT...

Ils sont déjà perdus !

92%

THE LOST VIKINGS

M 4485 - 19 - 15,00 F

Suisse : 4 FS
Belgique : 110 FB
Canada : 3,5 $

Portugal : 450 escudos
Guadeloupe/Guyane/
Martinique/Réunion : 22,50 FF

FEV 94 - N°19

POUR ENTRER

Look for this brand on all official Jurassic Park™ products. If it's not Jurassic Park™, it's extinct!

Jurassic park TM & © 1992 Universal City Studios, Inc & Amblin Entertainment, Inc.

OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULEVARD BERTHIE

A JURASSIC PARK™

MIEUX VAUT AVOIR SES CARTOUCHES

ocean®

TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC.
& AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY™

75017 PARIS · TEL: (1)40539286 · FAX: (1)42279573

SOMMAIRE

NUMERO 19 - FEVRIER 1994

À la rédaction, on a tous fini l'année 93 sur les genoux ! Eh oui ! on se donne beaucoup de mal pour vous présenter les nouveautés, toutes les nouveautés, rien que les nouveautés ! Là-dessus, nous pensions que le début de l'année 1994 serait beaucoup plus reposant pour nos petits cerveaux en ébullition et pour nos pouces pleins d'ampoules. Eh bien, il n'en est rien... Figurez-vous que, pendant que j'écris ces quelques lignes, nos envoyés spéciaux traquent l'info à Las Vegas. La capitale du jeu du Nevada organise chaque année, début janvier, un méga-giga-over-grand-salon dédié aux jeux vidéo. Ne ratez sous aucun prétexte le compte rendu de nos experts dans le prochain Banzzaï. Il y aura une interro écrite pour voir ceux qui suivent ! Bon, pour expliquer notre fatigue extrême (vous pouvez adresser la vitamine C à la rédaction !), sachez que, ce mois-ci, l'équipe a testé avec acharnement (thérapeutique ?) les crapauds de Battletoads, les morts vivants de Zombies, les brutes de World Heroes, les vaisseaux de Pop'n Twimbee et le sabre de First Samouraï. Sans oublier les toujours fameuses Techniques Ultimes de SFII, concoctées avec amour et tendresse par notre spécialiste maison. J'ai nommé le grand David Fighter, le roi de l'escalope milanaise (vous pouvez adresser les sachets de tilleul menthe à la rédaction) ! Comment voulez-vous dans ces conditions qu'on soit en forme ! Enfin, sachez que vous pouvez aussi gagner une superbe chaîne hi-fi Sony, en participant à notre concours sur Sensible Soccer. Voilà, maintenant, vous savez tout. Avant de nous quitter (snif !), courrez voir les Tips en page 27, vous m'en direz des nouvelles...

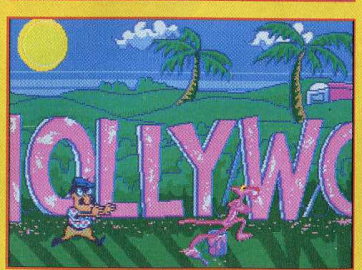
Banzzai

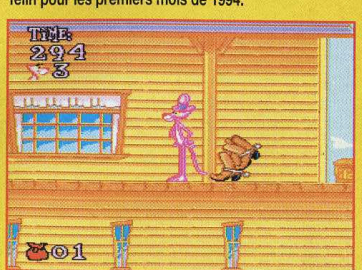
- 4 NEWS
- 10 LES TESTS DU MOIS
  Daffy Duck (Super Nintendo), The Battletoads (Super Nintendo), Zombies (Super Nintendo), The Lost Vikings (Super Nintendo), World Heroes (Super Nintendo), Pop'n Twinbee (Super Nintendo), First Samourai (Super Nintendo), Goof Troop (Super Nintendo), Alfred Chicken (Super Nintendo), Félix the Cat (Game Boy), Dr Franken (Game Boy)
- 27/28 LES BIDOUILLES
- 28 LES PETITES ANNONCES
- 29 LES TECHNIQUES ULTIMES STREET FIGHTER TURBO
- 30 COURRIER

Coincé dans un jeu ? Impossible de battre le boss final ? Connaître les salles secrètes et les bonus cachés ?... plus des milliers de trucs & astuces pour ta console : 3615 KONSOL

PINK GOES TO HOLLYWOOD *TEC MAGIK – SUPER NINTENDO*

TecMagik en collaboration avec Friz Freleng (le créateur) vous propose d'incarner un des personnages les plus connu de la MGM... entendez par là, la Panthère Rose !!! Deux mots sur l'histoire "plateformiesque" de cette aventure toute rose et follement drôle. La panthère débarque à Hollywood pour le casting d'une superproduction avec l'espoir de décrocher le premier rôle. Manque de pot, elle tombe mal et perturbe le tournage d'une scène difficile avec l'inspecteur Clousot. Fou de rage, l'inspecteur se déguise et part à la poursuite de notre félin rose. Cette course poursuite s'échelonne sur 14 niveaux complètement géants dans lesquels il faudra à chaque fois le démasquer pour lui échapper. Si elle parvient à sortir du dernier niveau, la panthère sera récompensée par le premier rôle de la superproduction (de quoi être motivé) ! Graphiquement, c'est une franche réussite : les couleurs sont contrastées à souhait et très bien choisies. Sortie annoncée aux States pour novembre 93. Pour l'Europe, c'est un peu plus flou, on attend le félin pour les premiers mois de 1994.





TMNT TOURNAMENT FIGHTERS *KONAMI – SUPER NINTENDO*

Konami ne nous avait pas encore sorti son jeu de combat. Il est normal que les Tortues, personnages fétiches de la société, soient mises en avant dans ce style de jeu. Dans Turtles Tournament Fighters, c'est avec dix personnages différents que vous pouvez jouer, que ce soit contre l'ordinateur ou contre un pote. Parmi les dix personnages, on retrouve nos quatre inséparables, mais aussi Shredder et cinq personnages nouveaux que nous auront la joie de découvrir. Tout comme dans Street, nous avons le droit à un paquet de décors et de musiques. Chaque personnage possède une panoplie de coups normaux et de coups spéciaux (indispensables). De plus, vous avez droit à un méga giga coup imparable, réalisable quand vous frappez autant de fois qu'il le faut votre adversaire. Doté d'une réalisation plus que parfaite, Turtles s'annonce comme un futur hit qui supporte haut la main la comparaison avec... Street !

BANZZAÏ 5/7 rue Raspail 93100 MONTREUIL – Tél : 33 (1) 49 88 63 63 – Fax : 33 (1) 49 88 63 64

RÉDACTION : *Rédacteur en Chef* : Frank Ladoire – *Rédacteur en Chef Adjoint* : José Carrion – *Secrétaire de Rédaction* : Gilles Sauer – *Rédacteurs* : Damien Lebigre, David Taborda, Mr Vilner, Valensi, Houng – ***RÉDACTEURS GRAPHISTES*** : *Maquette, création artistique* : Séverine Dreux-Besnard – *Scanner / Flashage* : Isabelle Lebigre, François Royere, Frédéric Levesque, Carol Gregg, Jean Bofill, Laurent Filippi – ***PUBLICITÉ*** : *Directeur* de Publicité : Antoine Harmel – *Assistante de Publicité* : Katia Rouxel – *Directeur Commercial & Marketing* : Lionel Pillet – *Assistante Marketing* : Christine de Gandt – ***FABRICATION*** : *Chef de Fabrication* : Jacques Gouffé – *Secrétaires de Fabrication* : Isabelle Dubuc, Françoise Billegas, Mireille Mugneret – ***DIFFUSION, VENTES*** : *Responsable* : Olivier Le Potvin – TE 73 – Tél : (1) 49 88 63 75 – ***TELEMATIQUE*** : Jacques Caron, Laurent Poupet – *Graphiste télématique* : Xavier Chambon – ***COMPTABILITE*** : Leïla Aithabib assistée de Charles Convalot, Stéphane Bouchard (Clients), Nadia Sahel (Fournisseurs) – ***ADMINISTRATION*** : Pascale Bry assistée de Sandrine Mazzoleni – *Assistante juridique* : Daniela Kokas – ***DIRECTION EDITORIALE*** : *Directeur de la publication et des rédactions* : Godefroy Giudicelli – *Directeur Délégué* : Patrick André – *Assistante de direction* : Virginie Guyard – *Directeur Adjoint des Rédactions* : Stéphane Lavoisard – ***IMPRESSION*** : *Imprimerie de Massy* – *Jean Didier* – Supersonic est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 250 000 F. Siège social et principal établissement : 5/7 rue Raspail 93100 MONTREUIL. – N° Commission paritaire 73904 – Dépôt légal 4ème trimestre 1993 – N° ISSN : 1169-0658

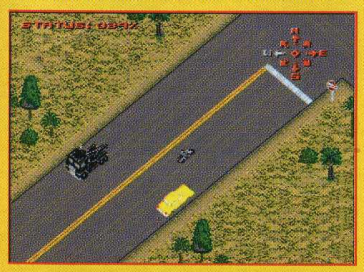
La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant-droits ou ayant-cause, est illicite" (alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contre-façon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal. – L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. – La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n' engageant que leurs auteurs. ***Crédit photos et Copyright*** : Tous droits réservés. Nintendo, Nes, Super Nintendo et Game Boy sont des marques déposées par Nintendo Co.Ltd –

EWS

T2 JUDGMENT DAY

ACCLAIM – SUPER NINTENDO

Le scénario du dernier soft d'Acclaim reprend les principales séquences du film du bien connu Terminator : votre mission consiste à protéger John Connor, chef de la résistance humaine, contre le nouvel envoyé de Skynet (le T-1000 qui est quasiment invulnérable et terriblement dangereux). A travers 8 niveaux, vous ramassez diverses armes, abattez des troupeaux d'ennemis et chevauchez une grosse Harley en vue 3D isométrique. L'idée était bonne, mais malheureusement la réalisation n'est semble-t-il pas tout à fait à la hauteur de ce que l'on pouvait attendre.

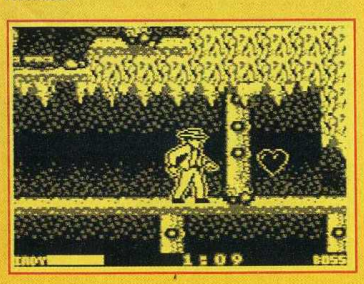


Acclaim nous avait pourtant habitué à beaucoup mieux, avec notamment la récente adaptation de Mortal Kombat sur la plupart des consoles (sachez au passage que Mortal Kombat 2 est disponible dans les salles d'arcades. A quand l'adaptation consoles ?). Graphiquement pas géant, T2 Judgment Day n'est pas non plus irréprochable du coté de l'animation et de la maniabilité : le personnage du T-800 (incarné par Schwarzy) a la démarche d'un constipé (c'est un peu comme David quand il vient de sortir d'un dur combat sur SF2 Turbo). Seule la musique tire admirablement son épingle du jeu (musique qui se veut Rock voire Hard Rock voire même Death Death à tendance Destroy). Bref, T2 Judgment Day est un jeu qui souffre d'une réalisation "bof bof", qui ne plaira qu'aux inconditionnels des jeux d'action ou d'Arnold, le play-boy exagérément musculeux !

INDIANA JONES ET LA DERNIERE CROISADE

UBISOFT – GAME BOY

Voici l'adaptation du célèbre film de Spielberg avec dans le rôle de l'archéologue des temps modernes, Harrison Ford. Malheureusement le résultat n'est pas tout à fait à la hauteur de nos espérances. Ce n'était déjà pas un succès sur micro et ce ne le sera apparemment pas non plus sur Game Boy (Attention ! Il s'agit du jeu d'action et non pas du jeu d'aventure). Dans ce jeu de plateformes, votre mission consiste à sauver votre père et à retrouver le Saint Graal avant les nazis, le tout à travers 6 niveaux reprenant les scènes principales du film (des catacombes vénitiennes aux grottes du Moyen Orient). Servi par des graphismes satisfaisants et une animation correcte, Indiana Jones a au moins le mérite de disposer d'une excellente bande sonore puisque c'est celle du film. Déjà disponible sur les étagères de votre revendeur.

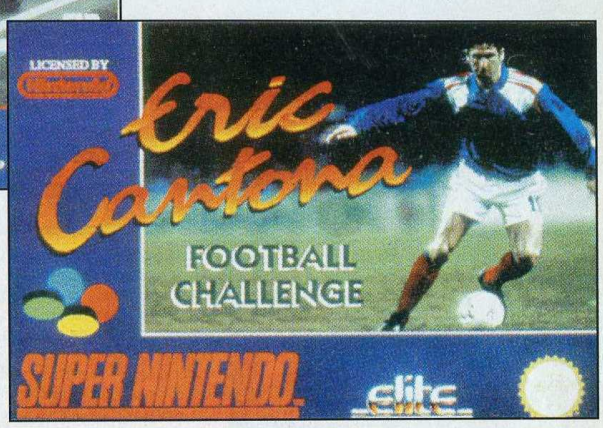


SKYBLAZER

SONY – SUPER NINTENDO

On vous en parle depuis déjà longtemps, Skyblazer est un jeu qui pointe le bout du nez et qui sera bientôt disponible sur les linéaires de vos revendeurs. Reprenant globalement le jeu Hook (normal, c'est les mêmes qui le font), Skyblazer rajoute des graphismes nettement améliorés et bien plus hauts en couleurs, une aventure bien plus longue ainsi qu'une ambiance sonore presque digne d'Actraiser (pour vous dire la qualité !). Le héros, sorte de ninja rompu aux meilleures techniques de combat, s'est mis en tête d'aller casser du méchant sorcier sur une île immensément grande. Pièges, ennemis, boss et pouvoirs magiques sont de la partie ! Jeu de "plateformes/baston" rempli de passages secrets et de prouesses techniques, SkyBlazer risque d'être l'un des grands jeux de ce début d'année, qu'il faudra se procurer à tout prix (sous peine de passer pour un "has been" !).

Salut les Vidéokids, les "Top" sont chez Carrefour!



PALTI MIKANOWSKI

Chaque mois, Carrefour crée l'évènement !

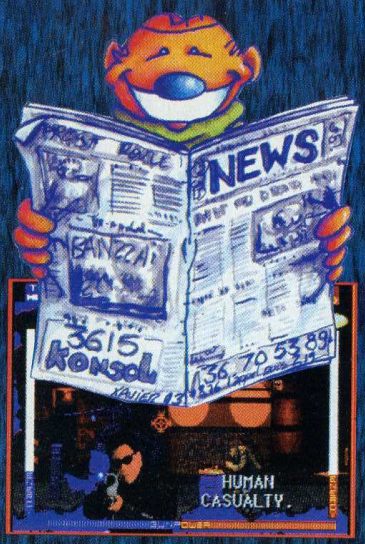
Pour d'autres précisions sur ce produit, ainsi que les adresses, plans d'accès et services des magasins, tapez 36-15 Carrefour.

36.15 Carrefour

93 30 Ans de discount

Avec Carrefour je positive!

Carrefour



T2 : ARCADE GAME

ACCLAIM – SUPER NINTENDO

Décidément ces temps-ci, les robots sont à l'honneur. Et plus particulièrement le Terminator. Cette fois-ci, vous le maniez dans une mission particulière : détruire son plus grand ennemi, qui n'est autre que son double mais en plus perfectionné (et oui, c'est possible !), le T-1000. Ce dernier est chargé d'assassiner John Connor, le futur sauveur du monde, et vous devez l'en empêchez par tous les moyens. Les seuls armes à votre disposition sont : une mitraillette et pas mal de missiles planqués dans vos poches. Vous tirez sur tout ce qui bouge grâce à un viseur (un peu à la manière d'Opération Wolf). La seule différence réside dans le fait que les ennemis sont digitalisés tout comme les décors (wouah !). Plusieurs missions s'enchaînent les unes aux autres et reprennent parfaitement le scénario du film. Le scrolling est sans arrêt horizontal, se déplaçant sur la droite. Des bonus, de l'action, une réalisation à tout casser, Acclaim vous l'offre ! Sans aucun doute, cela donnera un jeu qui n'aura pas à rougir de la comparaison avec la borne d'arcade. De quoi se défouler surtout si l'on a passé une sale journée pleine de brimades en tous genres !

LES SCHTROUMPFS

INFOGRAMES – SUPER NINTENDO

Gargamel, l'infâme sorcier des bois a encore fait parler de lui. Il a osé kidnapper nos copains les Schtroumpfs. Manque de pot, il n'a pas mis la main sur le schtroumpf costaud. Tout bourré d'esprit civique qu'il est, le p'tit costaud s'est porté volontaire pour les sauver (avouez que ça tombe bien). Le Schtroumpf Costaud va donc se payer une ballade de champignon en

champignon, de forêt en forêt jusqu'à ce qu'il retrouve trace de Gargamel, le pustuleux. Dans ce jeu de plateformes au scrolling multidirectionnel, Infogrames a su rester fidèle à l'univers de Peyo (le créateur de la BD). Vous ferez des rencontres plus ou moins amicales avec les schtroumpfs noirs (ml : kjirréductibles ennemis des schtroumfs), le cracoucass (l'oiseau géant), Azraël (le chat de Gargamel) et bien sûr Gargamel (le sorcier des bois) ! Pour vous aider, vous trouvez des cadeaux explosifs laissés par... le fidèle schtroumpf farceur ! Passwords et stages bonus sont aussi au rendez-vous... nous aussi !

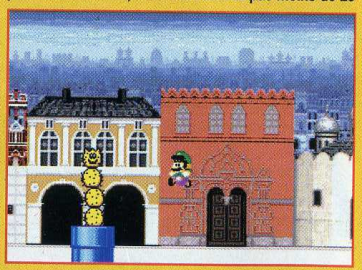
Coincé dans un jeu ? Impossible de battre le boss final ? Connaître les salles secrètes et les bonus cachés ?... plus des milliers de trucs & astuces pour ta console : 3615 KONSOL

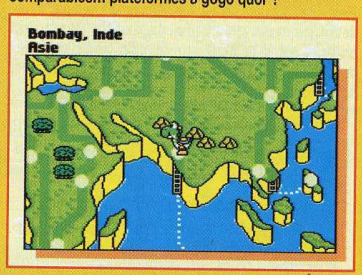
MARIO IS MISSING

MINDSCAPE – SUPER NINTENDO

Avec Mario is Missing, Mindscape marque l'avènement d'une longue série de futurs soft à but éducatif (voilà une bonne initiative !). Mario, l'ineffable plombier a été kidnappé par Bowser, l'horrible dragon des ténèbres. Le problème, c'est que Luigi ne sait absolument pas où Bowser a caché son collègue. Voilà donc une bonne occasion d'explorer le monde à la poursuite de Bowser et de son larcin. Dans cette poursuite infernale, vous découvrirez pas moins de 25 villes parmi les plus importante au monde (Paris, Tokyo, New-York...). A Chacun des lieux, il vous faudra trouver les clefs qui ouvrent les passages des autres villes et ainsi de suite jusqu'à la confrontation finale. La musique est excellente, même topo pour les graphismes d'ailleurs !

Coté jouabilité, on retrouve avec bonheur les sensations des autres Mario avec des phases de jeu comparables... plateformes à gogo quoi !

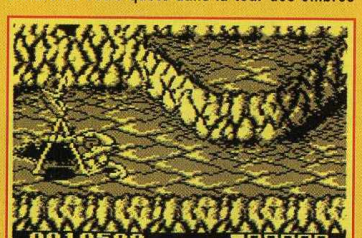


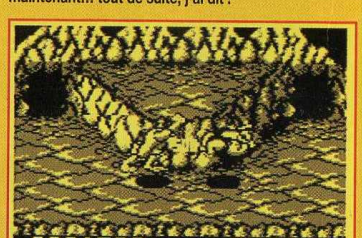


BATTLETOADS

TRADEWEST – SUPER NINTENDO

Après la sortie de Battletoads sur Super Nintendo et Megadrive, on ne peut que se réjouir de son adaptation sur la portable de Nintendo. Pas d'inquiétude, histoire et jouabilité sont identiques à la mouture Super Nintendo. Une fois de plus l'infâme reine Noire vous fait des misères. Avec ses troupes de choc, elle a kidnappé la princesse Angelica et vos deux copains Zitz et Pimple. Une chose est certaine, vous êtes FURIEUX et la seule chose à faire est de se battre pour les libérer ! Une fois que le professeur Bird vous aura déposé sur la planète Ragnarok, vous ne pourrez compter que sur vous-même pour retrouver la trace de la Princesse. Le chemin sera long et parsemé d'embûches en tous genres : des cavernes glacées ou des trous noirs cauchemardesques. Vous clôturerez votre quête dans la tour des ombres (repaire de l'infâme reine Noire). En plus de la possibilité de donner des coups de poing, de pied ou tout simplement d'attraper vos adversaires pour les projeter sur le sol comme des vulgaires sacs à patates, vous trouverez aussi un bon paquet d'armes secrètes sur votre trajet, telles de grosses massues ou des sabres aussi coupant que les coupe-choux les plus aiguisés (ça va faire mal). Le principal intérêt de ce soft réside dans la diversité des missions que vous allez devoir remplir : certains niveaux mettront à l'épreuves vos talents de coureur à pied, d'autres de descendeur en rappels ou encore, vos talents de motard avec par exemple la "Speed Bike" ou la "Clinger Winger". Un jeu, sommes toutes très marrant ! Disponible en ce moment... pas plus tard que maintenant... tout de suite, j'ai dit !





TOURBILLONNEZ AVEC... ZOOL

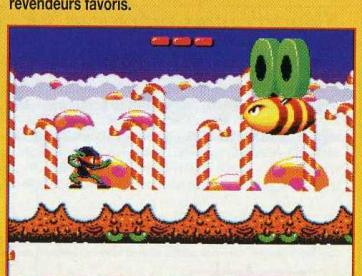
GREMLIN – SUPER NINTENDO

On vous en parle depuis un p'tit moment déjà... eh bien le voilà enfin le fameux Zool ! Sorti préalablement sur micro, je peux vous dire que cette conversion console est assez réussie. Vous avez la possibilité de choisir le niveau de difficulté, la musique ou les bruitages et enfin de modifier, selon vos goûts, les commandes de contrôle du héros. Zool peut sauter, courir, s'accroupir, tourbillonner dans les airs ou bien déraper pour éliminer ses ennemis. Il peut aussi s'accrocher aux murs. Tout ça pour vous dire que le personnage est très bien animé !

L'histoire, en deux mots : entraîné dans un étrange tourbillon, son vaisseau s'écrase sur une terre inconnue, dans un monde composé uniquement de sucreries (miam, miam !). Sa mission consiste à rejoindre son pays. Si par malheur vous échouez, Zool ne pourra pas retourner chez lui... alors soyez gentil, aidez-le !

Pour se défaire de ses ennemis, d'innombrables armes et options sont à sa disposition : des bombes qui explosent tout, le "Double-zool" pour se dédoubler, le "Zool-sauteur" pour atteindre les plates-formes en altitude et même des boucliers d'invincibilité. Si le soft s'avère parfois difficile, il est heureusement possible de continuer la partie grâce à cinq "continue".

Conclusion, Zool est extrêmement varié et coloré. Il possède tout ce qu'on peut espérer d'un bon jeu de plates-formes. Pas le temps de souffler tellement l'action est prenante et rapide. Sachez enfin, pour votre gouverne, que ce produit de la société Gremlin est sponsorisé par Chupa Chups... comme ça vous ne pourrez pas dire que c'est de la publicité subliminale quand vous verrez le jeu. Si ce soft vous tente, sachez qu'il est dispo en ce moment même chez vos revendeurs favoris.



ERRATUM !... ERRATUM !...

LAMBORGHINI TITUS – SUPER NINTENDO

Une erreur s'est glissé par mégarde le mois dernier dans le pavé de notes du test de Lamborghini. Il ne fallait pas lire 87% mais 90% en INTERET !!! Toutes nos excuses à Titus qui ne méritait vraiment pas ça tant son jeu est d'excellente qualité... Du coup, on prolonge la date de participation au concours Lambo jusqu'au 15 février (si vous voulez encore participer, procurez-vous le Banzzaï N°18 à la Boutique de Pressimage, 210 rue du Faubourg St Martin, 75010 Paris) Voici donc le pavé de notes que vous auriez dû avoir si... si... si... on ne s'était pas planté :

ARCADE/ACTION

TITUS – 1 JOUEUR

Avec le Lamborghini de l'équipe Titus, vous grillerez l'asphalte et tracerez votre route à toute allure à travers les States !

GRAPHISME	85%
ANIMATION	88%
SON	85%
JOUABILITÉ	89%
DURÉE DE VIE	90%

INTERÊT 90%

450 550

FOUS DE VITESSE : passez de l'écran à la piste !

De F-Zero à F1 Pole Position, sans oublier Mario Kart, vous alignez les records du tour. Vous connaissez les seize Grands Prix sur le bout des ongles. La vitesse et les freinages tardifs ne vous font pas peur. Bref, vous aimez rouler le pied au plancher de votre console. Alors, rendez-vous au deuxième salon du karting et des sports mécaniques de loisirs : il ouvre ses portes du 22 au 30 janvier prochain. Principalement axé sur le karting, vous découvrirez un sport mécanique passionnant, et très contagieux ! Un espace de bornes d'arcade, avec en avant-première une simulation de course de karts, est également présent sur le salon. Une des simulations de pilotage servira de base à un concours dont le premier prix est un kart Formule 10 000 (idéal pour débuter). L'appétit venant, affrontez la piste. Les plus jeunes comme les moins jeunes, de 7 à 77 ans, pourront s'initier aux joies du kart : glisse et dérapage en prime. Les plus âgés, à partir de 16 ans, s'essayeront aussi sur un circuit de 2 km au volant d'une Formule Renault... Il suffit de savoir passer les vitesses ! Dans l'aspiration, offrez-vous un baptême de piste avec des pilotes chevronnés sur Lotus Caterham, Coupe Porsche, Coupe Trophée Venturi, Spider 905 Peugeot... Vous pourrez encore assister à de nombreuses animations et rencontrer les champions du circuit kart et auto. En plus, vous pouvez même venir avec votre père : ce serait étonnant qu'il vous refuse cette sortie !

Deuxième salon du karting et des sports mécaniques de loisirs, Circuit Jean-Pierre Beltoise, ZA Trappes-Élancourt — avenue des Frères-Lumière, 78190 Trappes/Saint-Quentin-en-Yvelines. Entrées : 45 F (adultes) ; 27 F (de 7 à 15 ans).

NEWS

YOSHI'S SAFARI

NINTENDO – SUPER NINTENDO

Deux mots à propos de l'histoire : il était une fois un joli pays, le Jewelry Land (pays des bijoux). La paix et la bonheur régnaient, les p'tits zozieaux gazouillaient... bref, c'était un patelin cool, dirigé par le roi Fret et son fils, le prince Prine. Tout allait donc bien, jusqu'à ce que Bowser et ses sbires viennent mettre leur grain de sel. Méchant comme ils sont, ils ne se sont pas gênés pour voler les douze joyaux qui maintenaient l'ordre dans la royaume. Il s'ensuit un énorme tremblement de terre, accompagné du kidnapping du roi et du prince. Voilà, vous avez tout pigé. Votre mission consiste à retrouver les douze joyaux, le roi et son fils... Il s'agit ici d'un jeu de tir style "Opération Wolf", sauf qu'ici vous chevauchez votre animal favori, le Yoshi sauvage. La vision du jeu est subjective (cf photos) et vous pouvez aux choix, jouer avec le Nintendo Scope ou le paddle.., ou même à deux : un joueur dirige la monture et l'autre cartonne tout ce qui bouge à l'écran. Excellemment réalisé, avec la possibilité de régler son tir et un scrolling hyper fluide, Yoshi'Safari souffre tout de même d'un niveau de difficulté mal dosé (à la Rédaction, on l'a terminé (avec une seule vie) en 1h30, boss compris !). Ce soft est disponible

DRAGON BALL Z II

BANDAI – SUPER NINTENDO

Que nous apportecette nouvelle version de DBZ ? Je vais vous le dire. Alors : de nouveaux personnages, des graphismes nettement plus fins, des musiques qui ressemblent enfin à de vrais musiques, des sprites cent fois plus beaux et des coups encore plus impressionnants. Pas mal ! Le scénario se situe après la mort de Cell. La victoire est attribué à Mr Satan (Hercule en France). Mais de nouveaux ennemis attendent Sangoku et ses compagnons de combat. Bandai nous prépare une cartouche de 16 mégas pour le mois d'avril, entièrement traduite en français. Un bon p'tit top en perspective. Kamehame-ha !

SPEEDY DÉBARQUE SUR VOS FRIGIDAIRES !

Arriba ! Arriba ! Ludi Games et la FNAC se sont associés dans une opération originale : dans chaque boîte de jeu Speedy Gonzales achetée à la FNAC, vous trouverez un magnet exclusif de Speedy (vous savez les trucs étranges qui collent sur les surfaces métalliques). Alors, sortez les mandolines, la tékila et les glaçons pour fêter l'arrivée de Speedy sur vos frigidaires (offre valable dans la limite des stocks disponibles dans toutes les FNAC) !

Chez SCORE GAMES LA VIDEO-JEU PASSION achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

17, rue des Ecoles 75005 PARIS ☎ 36.685.686*+ (24 H/24 - 7 J/7)
37, cours Guynemer 60200 COMPIEGNE ☎ 44.20.52.52

* le premier composez directement sans faire le 16-1

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	595 F	399 F
CONSOLE GAME-GEAR (+ 4 Jeux)	795 F	549 F
ADAPTATEUR SECTEUR	49 F	
BATTERY PACK	299 F	

CADEAU** 1 adaptateur secteur

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

SHINOBI	99 F	MICKEY MOUSE	159 F
SUPER KICK OFF	149 F	SONIC 2	189 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

WOLFCHILD	99 F	ASTERIX	269 F
BATMAN RETURN	149 F	DESERT STRIKE	269 F
PREDATOR 2	149 F	DONALD DUCK 2	269 F
SUPERMAN	149 F	FORMULA 1	269 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD)	289 F		

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

BATMAN RETURN	99 F	LIVRE DE LA JUNGLE	299 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

SHINOBI	59 F	TENNIS ACE	99 F
GLOBAL DEFENSE	79 F	MICKEY MOUSE	139 F
GOLDEN AXE	79 F	SONIC	139 F

MEGADRIVE (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADRIVE 2 neuve + 1 jeu	695 F		
CONSOLE MEGADRIVE 1 (occasion) + jeu SONIC	499 F		
MANETTE MEGADRIVE (neuve)	69 F	PRO PAD (transparente)	149 F
GAME-GENIE (neuve)	349 F	ADAPTATEUR JEUX JAPONAIS	49 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ALTERED BEAST	59 F	EUROPEAN CLUB SOCCER	249 F
SONIC	79 F	DAVIS CUP TENNIS	275 F
STREET OF RAGE	99 F	FATAL FURY	275 F
MICKEY MOUSE	149 F	FLASHBACK	275 F
TERMINATOR	149 F	ALADDIN	314 F
ALIEN III	199 F	MORTAL KOMBAT	349 F
MEGAGAMES (3 jeux)	199 F	STREET FIGHTER 2'	389 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

BATMAN RETURN	149 F	MICKEY & DONALD	249 F
ANOTHER WOLRD	249 F	ETERNAL CHAMPION	TEL
GLOBAL GLADIATOR	249 F	WINTER OLYMPICS	449 F

MEGA-CD (+ DE 200 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (neuf) 1690 F

CADEAU** 1 montre SCORE GAMES

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ANOTHER WORLD	TEL	JURASSIC PARK	TEL	SILPHEED	449 F
DRACULA	TEL	LETHAL ENFORCES	TEL	SONIC CD	449 F
DUNE	TEL	NIGHT TRAP	TEL	THUNDERHAWK	449 F

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-BOY (Française)	299 F	199 F
HOUSSE ANTI-CHOC	39 F	
LOUPE LIGHT BOY	59 F	
GAME-GENIE (neuf)	249 F	
ADAPTATEUR SECTEUR	69 F	

CADEAU** 1 sacoche ou 1 loupe

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

CASTELVANIA	79 F	MORTAL KOMBAT	175 F
SUPER MARIO LAND 1	139 F	SUPER MARIO LAND 2	175 F
DUCK TALES	159 F	ZELDA	175 F

NES (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE neuve + 1 Jeu	289 F

SUPER PROMO JEUX US neuf :

ADDAMS FAMILY	99 F	DUCK TALES	99 F
ADAPTATEUR GAME KEY	99 F	SUPER MARIO 3	99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

KUNG FU	79 F	RYGAR	79 F
METAL GEAR	79 F	GHOST AND GOBLINS	99 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER-NINTENDO Française neuve :

CONSOLE nue (+ 1 jeu offert)	690 F
CONSOLE + MARIO ALL STARS	990 F
CONSOLE + ALADDIN	990 F
CONSOLE + STREET FIGHTER II TURBO	1090 F
MANETTE d'origine	99 F
ADAPTATEUR SNINT/SFAMICOM/SNES	79 F

SUPER AFFAIRE
Console neuve + 10 Jeux + Superscope
990 F

ou 49 F avec 1 Jeu acheté ou GRATUIT avec 2 Jeux achetés

(+ DE 1500 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ADDAMS FAMILY	199 F	MR NUTZ	299 F
PILOT WINGS	199 F	PRINCE OF PERSIA	299 F
ROBOCOP 3	199 F	SUPER PROBOTECTOR	299 F
STREET FIGHTER II	199 F	SUZUKI F1	299 F
ANOTHER WORLD	249 F	ASTERIX	314 F
CASTELVANIA IV	249 F	NIGEL MANSELL	314 F
MARIO ALL STARS	269 F	COOL SPOT	349 F
SIM CITY	269 F	DRAGON BALL Z 2	349 F
SUPER MARIO KART	269 F	JURASSIC PARK	349 F
ZELDA III	269 F	STREET FIGHTER 2 TURBO	349 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ART OF FIGHTING	TEL	FLASHBACK	449 F
DRAGON BALL Z 3	TEL	ALADDIN	449 F
SUPER BOMBERMAN	389 F	F1 POLE POSITION	489 F

Toutes les marques citées sont des marques déposées.

Offre dans la limite des stocks disponibles.

RC : Paris B 385 215 603

* OCCASION

+ 10 000 JEUX* NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN

(A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

DONT + DE 6500 NOUVEAUTES

*(CERTIFIÉ PAR HUISSIER)

NEO-GEO

CONSOLE **NEO-GEO*** + 1 JEU 1990 F (+ DE 200 JEUX DISPO.)

Exemple de prix :	NEUF	OCCASION
MAGICIAN LORD	590 F	399 F
WORLD HEROE 2	1490 F	999 F
FATAL FURY SPECIAL	1690 F	1190 F
VIEW POINT	1690 F	1190 F

NEC

CONSOLE PORTABLE GT TURBO* avec 1 jeu **995 F**
+ 700 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM) à partir de 99 F

AMIGA CD 32

CONSOLE neuve + 2 Jeux 2490 F

ATARI

CONSOLE LYNX (OCCASION) 349 F
CONSOLE JAGUAR (NEUVE) + 1 JEU 1790 F
"CONSOLE JAGUAR en démonstration permanente"

3 DO

CONSOLE 3 DO (Version PAL) Disponible TEL
+ 30 JEUX DISPONIBLES
Venez voir les 3 DO en démonstration permanente

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.

N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant
le 36.685.686*+ (24 H/24 - 7 J/7)
Aurore
Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop
Métro : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63.86.87 Parking Maubert

VENTE PAR CORRESPONDANCE 24 / 48 H LIVRAISON COLISSIMO

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez 300 FRS de Jeux Gratuits

Nous rachetons **vos consoles** ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •LYNX •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •MASTER-SYSTEM •NEC

(voir modalités au magasin) (Boites d'origine indispensable) (Echange exclusivement réalisé au magasin)

* Pour les appels de province, composez directement sans faire le 16-1

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM : ..... TEL BUR : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑
CARTE BLEUE ❑ N°
| | | | | | | | | | | | | | | | |
Date expiration : . . / . .
Signature .....

BANZZAI 02/94

SOYEZ LE MEILLEUR SUR... F1 POLE POSITION !

Oyez, oyez... Ludi Games organise un concours sur "F1 Pole Position". Chaque mois un pilote et une voiture seront sélectionnés... à vous de prouver que vous êtes le meilleur en envoyant la photo d'écran du jeu attestant votre performance. Les cinq premiers de chaque Grand Prix gagneront le jeu de leur choix parmi le catalogue Ludi Games ! Envoyez vos photos en joignant vos coordonnées à :

"Challenge F1 Pole Position"
Ludi Games
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil.

Ce mois-ci, vous vous affrontez sur le circuit d'Australie avec Mansell sur sa Williams Renault... bonne chance à tous !!!

Découvre en avant-première en composant le 36 70 53 89 toutes les techniques ultimes (dont les coups spéciaux jamais présentés !) de Street Fighter 2 ' et Street Fighter 2 Turbo... un vrai régal !!!

SUPER STREET FIGHTER 2 *CAPCOM – SUPER NINTENDO*

"Hoooouuurrrahhhh ! " Tel a été le cri de joie de Banzzaï, à l'annonce de la sortie de Super Street Fighter 2 sur Super Nintendo ! En effet, le plus grand jeu de combat de tous les temps, sort sur la Nintendo 16 bits en Juin 94 (tout comme la version Megadrive). Quelles nouveautés apportent-ils ? Pas moins de quatre nouveaux personnages avec bien sûr, pour chacun d'entre eux, de nouveaux décors. Ainsi, Dee Jay vous attend sur son terrain, la Jamaïque. T. Hawk, lui est d'origine mexicaine. Fei Long, quant à lui, connaît par coeur les vieux films de Bruce Lee. Je ne vous cache pas qu'il est depuis longtemps passé maître dans les arts martiaux. Cammy, la petite dernière est originaire de Grande Bretagne. Attention, elle est à prendre avec des pincettes car elle fait partie depuis longtemps des bérets rouges ! Son but dans la vie : faire de l'ombre à Chun Li ! Contrairement à ce que vous lirez dans d'autres canards, ce jeu est excellentissime. Capcom a pondu un tas d'innovations (que seuls les aveugles remplis de préjugés n'auront pas vus). Ryu peut par exemple enflammer ses adversaires avec ses boules de feu rouges. Ken fait de même grâce à son nouveau Dragon Punch. Balrog, effectue une attaque verticale, sans oublier Vega, qui s'envole dans les airs d'une nouvelle manière ! Je n'oublie pas M. Bison, qui maintenant rebondi sur la tête de ses opposants avec ses mains... Hormis les nouveaux coups et les musiques améliorées, des digits remodelées font leur apparition. Même les anciens décors ont été peaufinés. Enfin pour terminer, des messages apparaissent à l'écran pour signaler un enchaînement, le premier coup porté sur un adversaire, etc. Super Street Fighter 2 s'annonce donc comme un méga-giga-super hit, tout comme Street Fighter 2 et Street Fighter 2 Turbo. Bravo et merci pour ce bijou qui démontre une nouvelle fois, que Capcom est le roi incontesté du jeu de combat !!!

PS : en attendant la sortie console de Super Street Fighter 2, vous pouvez tout de même vous éclater sur ce fabuleux jeu dans les salles d'arcade. Par exemple, le vieux maître David vous donne RDV dans les salles d'arcade parisienne, au métro Place blanche et Strasbourg St Denis (les week ends et tard tous les soirs). Aussi, si vous souhaitez un renseignement sur Street Fighter 2 Turbo (les coups ultimes, par exemple), lisez nos Techniques Ultimes, ou consultez notre serveur vocal, en appelant au 36.70.53.89 (8,76frs puis 2,19frs/minute).

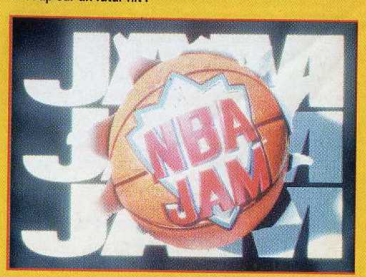
TOUCHE... COULE : BATTLESHIP

MINDSCAPE – SUPER NINTENDO

Amateurs de combats navales, amiraux en herbe, canoniers du dimanche ou fanatiques de la baignoire : Minscape pense à vous. Avec Battleship vous allez vous en donner à cœur joie. En effet ce jeu de stratégie navale nous ramène quelques années en arrière, en pleine Guerre du Pacifique (ou presque). L'Etat Major, vous invite à réussir différentes missions. Pour vaincre, il vous suffit de remporter tous les duels qui vous opposent à la flotte ennemie. Dans Battleship, tout les paramètres des combats d'artilleries en mer sont respectés. Les sous-marins chassent toujours en meutes et les mines soigneusement dispersées par les forces adverses n'attendent qu'une carresse de votre quille pour vous envoyer par le fond. Heureusement vous deviendrez vite un expert du sonar ! Le jeu est, tout d'abord, basé sur vos capacités à bien déplacer votre flotte vers vos objectifs. Ensuite, une fois que les navires sont face à face, le combat commence : à vous de faire preuve de précision dans les tirs de barrage. Même si ce jeu s'adresse plus aux amateurs de jeu de reflexion et de stratégie, à la rédaction on a bien rigolé... Déjà disponible.

ATTRAPEZ LA BALLE AU REBOND AVEC... NBA JAM *ACCLAIM – SUPER NINTENDO*

Si je vous dit, basket ball, Acclaim, graphismes digitalisés, arcade, Super Nintendo... Vous me répondez tous en cœur : N... B... A... JAM, bien sûr ! Ce jeu de Basket a été, et sera toujours, l'un des plus grands succès connu en arcade (jeu d'arcade numéro 1 aux States). Pourquoi ? Grace à des tas d'options (choix des équipes, du niveau de difficulté, etc), des graphismes entièrement digitalisés d'après de véritables séquences de jeu, de superbes digits sonores (par de véritables speakers ricains)... Ce jeu est vraisemblablement la meilleure simulation de Basket Ball toute machine confondue. NBA se joue à deux contre deux, vous pouvez donc à l'aide d'un multitap, jouer à quatre en même temps (les parties deviennent alors frénétiques). NBA Jam met en scène les 54 plus grandes stars de la NBA - Drexler, Barkley - et les 27 équipes officiels du championnat 94. NBA JAM bénéficie aussi d'une excellente réalisation rapide et fluide à souhait, qui le place hors de portée des autres simus de basket ball. Tous les coups sont permis : Tomahawk Jam, Cannonball Slam, Look Out, really High 720° Jam, Hélicoptère Jam... Les spécialistes apprécieront ! A coup sûr un futur hit !



GLOBAL GLADIATORS

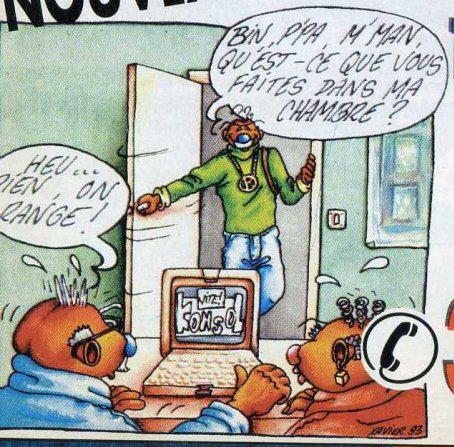
VIRGIN – GAME BOY

Qui ne connait pas pas Global Gladiators ? Personne évidemment (le contraire serait étonnant) ! D'ailleurs, les possesseurs de Game Boy pleuraient de ne pas voir ce mirifique jeu adapté sur leur portable. Eh bien maintenant, c'est chose faite ! L'adaptation est de bonne facture et l'histoire... toujours la même : la planète est bourrée à craquer de détritus... Armé de votre "crache purée" sidéral, vous traquez les décharges sauvages et industrielles véreuses pour leur faire mordre la poussière. On s'y croirait.

TRUCS & ASTUCES 3615 KONSOL

● Des Action Replay ● Vendre, acheter, échanger ● Dialogue en direct tous les mercredis avec les journalistes de Banzzai ● Tous les jeux testés du magazine ● Les boîtes aux lettres, les messages...

NOUVEAU Retrouve également TOUS les



TRUCS & ASTUCES dont

Aladdin

MORTAL KOMBAT
STREET FIGHTER II
DRAGON BALL Z
RANMA 1/2 II
au

36 70 53 89

8,76 F puis 2,19 F la minute

EWS

VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP

LORICIEL – SUPER NINTENDO

Loriciel nous avait déjà gratifiés d'excellents jeux tels que "Best Of The Best" ou "International Tennis Tour", il nous propose aujourd'hui une simulation de ski/surf au doux nom de "Val d'Isère Championship". Cette simu risque de faire parler d'elle le jour de sa sortie (février 94). La nouveauté, réside dans la possibilité d'y jouer à deux joueurs. Le premier choisit la classique paire de ski et l'autre la planche de surf, plus difficile à négocier mais tellement plus fun !

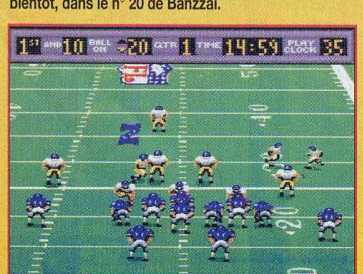
L'écran d'options est très complet : configuration de la manette, modes Entraînement, Compétition ou Libre, sauvegarde des compétitions... Chaque course (contre la montre) a lieu sur fonds de montagnes digitalisées (excusez du peu), ce qui accentue encore l'impression de réalisme et de vitesse: En mode Compétition vous pouvez glisser sur 39 parcours différents, ce qui laisse augurer bon nombre d'heures de jeu ! Le mode Libre, quant à lui, se présente un peu comme les simulations de course de voitures, tels que "Lotus Turbo Challenge" ou "Out Run". Il s'agit en fait de rallier les "Check point" et d'obtenir du temps supplémentaire pour continuer sa course.

Pour annoncer la sortie de Val d'Isère Championship, Loriciel a invité l'ensemble de la presse spécialisée à Val d'Isère. Voici le résultat du concours organisé sur place : 1er, A. Boulogna du Club des Sports de Val d'Isère ; 2ème, Luc. Alphand de l'équipe de France de ski ; 3ème, F. Costerg du Club des Sports de Val d'Isère... rien que des spécialistes !!!

JOHN MADDEN NFL 94

ELECTRONIC ARTS – SUPER NINTENDO

Avec John Madden Football, la Super Nintendo possède enfin une simulation de football americain. Même si John Madden n'est pas la plus fidèle des simu' de ce sport, on peut dire que le jeu est bien réussi. A la rédaction, les premières photos de ce jeu nous avaient semblé très interressante avec l'utilisation du fameux mode 7. Malheureusement, il n'est utilisé que pour les changement de côté (comme c'est dommage !). Cela dit, Electronic Arts vous propose bien sûr de jouer à quatre (avec l'aide du Multitap) et d'effectuer une saison complète avec l'équipe de votre choix. Le test complet... pour bientôt, dans le n° 20 de Banzzaï.



LE LIVRE DE LA JUNGLE

VIRGIN

Dans cette adaptation du célèbre dessin animé de Walt Disney, lui même adapté du recueil des nouvelles de Rudyard Kipling, la société Virgin vous propose d'incarner Mowgli, le gentil petit d'homme, dans une jungle infestée de singes, de serpents et truffée de pièges mortels. Mowgli doit parvenir à son village en ramassant des gemmes (diamants). Il doit affronter tour à tour Kaa le serpent puis Shere Khan le tigre (les deux boss du jeu). Heureusement pour lui, il a la possibilité de collecter des bonus (cachés dans les régimes de bananes !) pour changer d'arme ou recupérer des vies supplémentaires. Comme d'habitude, un temps limite vous est imparti pour finir chacun des niveaux (10 en tout). Ses graphismes (façon dessins animés) et la bonne maniabilité de Mowgly devraient ravir les plus difficiles d'entres-vous.

NOUVEAU

LES TRUCS & ASTUCES PAR TÉLÉPHONE!

Tous les codes des niveaux de

Aladdin

t'attendent au:

36 70 53 89

Mais aussi : MORTAL KOMBAT – STREET FIGHTER 2 turbo – RANMA 1/2 II – AERO THE ACROBAT – DRAGON BALL Z

* 8,76F l'appel puis 2,19F/mn

EXCLUSIF

FLASHBACK

la soluce

les codes

les astuces

TEST

Daffy Duck
THE MARVIN MISSIONS

Quelque part, à bord du Black Eagle, en 2029... Je suis le commandant Buck Rogers. Il est 18 heures 30 et comme pour chaque fêtes de Noël, le gouvernement nous invite quelques jours sur Terre (histoire de retrouver les vieux copains !). Je savais qu'à Noël on retrouvait ses potes, je savais que c'était la période des cadeaux mais, ce que je ne pouvais pas savoir, c'est que ce noël serait l'un des plus terribles que j'allais passer. Tout commence quand, à bord du "Black Eagle", lorsque je décide de rappeler un vieil ami d'enfance...

LE JOURNAL LOONEY

Au fur et à mesure de vos nombreuses et périlleuses aventures, le journal "Le canard de l'espace", édite le récit de vos exploits. Avouez que c'est original quand même. Quand on sait que dans d'autres jeux c'est le néant, on est bien heureux de voir des petites scènes sympas égayer nos longues soirées d'hiver pleines de tristesse et d'ennui. Mais non, Miky, faut pas désespérer... David reviendra bientôt !

Allo la Terre, ici Buck Rogers, je voudrais joindre un ami qui réside à New York. Son téléphone est le 555-4682". Veuillez patienter quelques instants. "Allo qui est à l'appareil ?". C'est Buck, Buck Rogers !

"Oh ! Buck ! Comment vas-tu vieille fripouille ?". "Comme je viens passer quelques jours sur Terre je t'invite à diner dans un endroit particulièrement original". "D'accord".

Retrouvailles

"Alors vieux pote, viens là que je t'embrasses !"."Sacré john tu n'as pas changé. Dans quel endroit loufoque vas-tu m'emmener diner". "Nous sommes juste devant. Le Canard Déchaîné. Spécialité et seul plat de la maison : le canard". "Du canard ! je n'en ai jamais mangé. Est-ce que c'est bon ?". "C'est un régal. Allez, entrons".

Vous pouvez consulter le radar qui indique votre position.

Les heures passent : Buck Rogers, emporté par l'ambiance et le bon vin, n'a même pas remarquer la demi-douzaine de canards qu'il s'est enfiler ! Eh oui, à force, l'écœurement pointe son nez ! Le pauvre Buck commence à se sentir mal... Il décide donc d'écourter la conversation. Après une deuxième couche d'embrassades, Buck Rogers décide de rentrer chez lui pour se plonger dans les bras de morphée !

"Raaeuh, pchiii ! Raeeuh pchii ! Ohhh ! Qu'est-ce qu'il fait chaud ! Mais qu'est-ce qui brûle ! Mais... Ahhh ! Comment suis-je arriver ici ?"

Ce que notre brave héros ne sait pas c'est qu'il est victime de son indigestion de canard et qu'un bon cauchemar va le transporte dans cinq niveaux longs et périlleux. Il s'appelle désormais Duck Rogers et, avant de commencer chaque niveau, une somme d'argent doit lui permettre d'acheter les armes et les vies dont il aura besoin...

Daffy, Titi le chat, le coyote, Sam le pirate et Elmer sont ici réunis.

Dans la première étape, Daffy doit combattre de terribles hommes de flammes, des cactus lanceurs d'épines, etc. Avant de pouvoir affronter le premier boss, contrôlé par le nabot extra-terrestre, à l'origine de tous ses problèmes.

Encore des étapes

Dans la seconde étape, Duck Rogers voyage au-dessus et en-dessous des mers. Ainsi Daffy doit faire gaffe aux mines et aux vilains E.T verts qui vivent sur les océans. Au fond des ces mêmes océans, il aura fort à faire contre les crustacés, les poissons mécaniques et les

TRUCS & ASTUCES
3615 KONSOL

● Des Action Replay ● Vendre, acheter, échanger ● Dialogue en direct tous les mercredis avec les journalistes de Supersonic ● Tous les jeux testés du magazine ● Les boîtes aux lettres, les messages...

NOUVEAU
Retrouve également tous les
TRUCS & ASTUCES
par téléphone au
36 70 53 89 *

8,76 F puis 2,19 F la minute

LE MAGASIN D'ARMES !

Au début de chaque niveau, en fonction du "pognon" que vous avez amassé, vous pouvez agrandir votre panoplie d'armes en les achetant dans l'armurie. Encore une idée super sympa, histoire de ne pas sombrer dans la monotonie monotone (!) qui nous guette à chaque coin de rue, quand on se ballade tard le soir. Surtout dans le Bronx. Mais quand on se bat comme Ryu (ça concerrne David) y'a aucun risque, croyez-moi∞...

LES BOSS

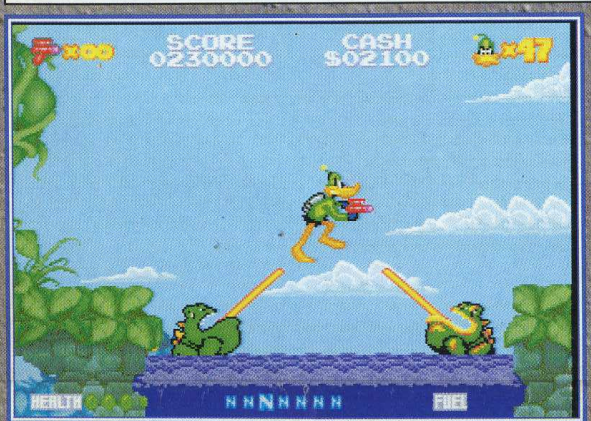
Une machine diabolique lançant des lasers.

Une soucoupe volante et son bocal à fabriquer des extra-terrestres.

Un énorme boss à pinces, aux trois techniques d'attaques.

Un géant pourvu d'énormes baskets rouge, on dirait Smaïn !

Un nain à casque muni d'un pistolet désintégrateur.



Daffy est ici au prise avec deux caméléons aquatiques qui ne pense qu'à le gober avec leur langue.

Daffy attend patiemment que cet immense laser disparaisse pour pouvoir passer.

Daffy est ici au prise avec un poisson carnivore (plutôt original !) et un extra-terrestre qui a revêtu sa combinaison de plonger.

CANARD A L'ORANGE

graphismes très colorés et à l'ambiance plutôt bizarroïde, vous faites la connaissance de nouveaux insectes dont vous n'avez même pas imaginer l'existence. Il y a d'abord des mouches armées de lasers, des fourmis équipées de mitraillettes, des vers de terre qui se décomposent et vous suivent quand vous les approcher de trop près et d'autres races d'insectes encores plus étranges. A l'arrivée vous affrontez un géant aux chaussures rouges et au pistolet à laser immense.

Vous êtes enfin à l'ultime étape, et vous devez vous déplacer en ascenseur à travers un énorme labyrinthe. Tous les cinq pas, de nouveaux ennemis comme les conquistadors au poils d'or (chouette ça rime !) ainsi que des tas d'extra-terrestres verts vous attendent. Pour un final magnifique, où vous combattez celui qui hante vos cauchemar.

Pourvu d'une réalisation cartoonesque, Daffy Duck est un bon jeu de plateformes alliant beauté et finesse. L'idée de pouvoir acheter plusieurs armes et de pouvoir se repérer grace au radar est excellente mais le jeu est quand même trop dur. Seuls les pros du paddle arriveront à en venir à bout.

Mike Rogers

poissons carnivores.

Avant de combattre un énorme crabe mécaniques, dans la troisième étapes qui possèdent des techniques d'attaques plutôt originales. Dans l'avant dernière étape qui se déroule dans une jungle aux

ARCADE/ACTION

SUNSOFT – 1 JOUEUR

Un jeu de plateformes sympathique à la difficulté un peu trop grande. Pour les pros du paddle.

GRAPHISME	87%
ANIMATION	88%
SON	88%
JOUABILITÉ	86%
DURÉE DE VIE	91%

INTERET 88%

350 450

TEST

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

S'il vous plaît sur le plateau, un peu de silence. J'ai un film a finir. Mon budget est limité et vous me faites perdre de l'argent ! Bon, où sont-ils : Terrence Hill et Bud Spencer, j'en ai besoin immédiatement. Eeeeh, Roberto, tu me les as appelés ? Ce sont les seuls qui peuvent jouer le rôle de ces deux crapauds mutants !

-Bon les gars, j'résume l'histoire. Votre pote (Robert Redford) et une nénette (Kim Basinger) se font enlever par la reine des ténébres (Demi Moore). On vous a choisit pour vos capacités intellectuelles, alors je pense que vous avez compris ce qu'il vous reste à faire...

-Oui m'ssieu !

-Bon on la tourne. Mettez moi le décor de la planète désertique, avec les volcans et tout et tout. Envoyeeeez les cochons cascadeurs !

(Nos deux crapauds cassent du cochon jusqu'a la fin du décor. Jusqu'au moment ou un cochon de 15 mètres de haut leur saute dessus.)

-Ouais, bien joué les effets spéciaux, c'est du tonnerre. Et toutes mes félicitations au décorateur, un véritable artiste. OK, maintenant mettez tout en place pour la deuxième scène.

La bonne défense consiste à choper un adversaire. Les deux autres vous foncent dessus et touchent celui du haut. sympa non ?

(Bud et Terrence descendent un couloir vertical sur un surf volant, agressé par des monstres venant de toutes parts).

-Génial les gars, vous avez été parfaits. Au fait vous m'avez contacté Ennio Morricone pour la musique ?

-Heuh non, mais on a un p'tit nouveau, il se débrouille assez bien.

-Faites moi écouter (...). Mais c'est très bien, mettez moi ça en boite et faites moi un contrat avec ce petit gars.

OK, scène suivante. Les gars vous êtes sur des pions et vous glissez sur une surface bien propre. Vous ramassez les pions et éviter les rats interga-lactique. Capito ?

-Euh... oui m'ssieu !

(Dans cette scène, les spécialistes des effets spéciaux ont été excellent.)

-Eh les gars, vous vous êtes dopés ou quoi, vous êtes excellent aujourd'hui. Bon maintenant ce sont les scènes les plus difficiles. Vous sentez-vous capable de me les faire ?

-Oui m'ssieu !

-Bon on y va. Placez moi les décors... c'est parti !

(Nos héros ont affaire à plus dur qu'ils ne croyaient : les scènes font appel à toutes leurs capacités physique et mentales. Quoique le mental en est réduit à la mémoire et aux reflexes pour l'occasion.)

Ces rats sont de vrais kamikazes ! Notre crapaud a du souci...

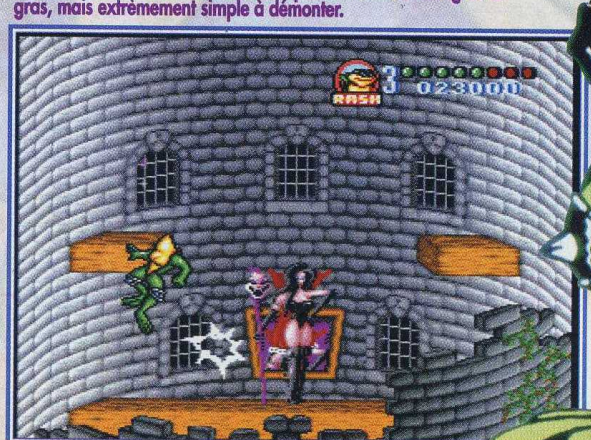
Ce superbe bonus stage est bourré d'effets spéciaux et de pions !

Scooters, serpents et tronçonneuse

-La scène de vitesse sur les scooters volants : très bien ! La scène ou vous grimpez sur les serpents en évitant les pointes : superbe ! La scène ou vous foncer sur des rails poursuivis par un malade avec sa scie sauteuse : vous avez été très bien. Mais refaites-moi la dernière s'il vous plait !

(Nos crapauds doivent une fois de plus franchir la tour de la méchante sorcière, tout en faisant la course contre des rats. La lutte est dure car le premier arrivé explose l'autre).

Voici en exclusivité intersidérale... le premier boss ! Il est gros et gras, mais extrèmement simple à démonter.



Je crois bien que nous sommes le seul journal au monde a vous montrer le boss final : "Banzzai : Seal of Quality" !

LES BOSS

Curieusemen seuls deux bos occupen l'espac Remarque, n croyez pa qu'ils soien plus difficile battre pou autant. Nor non

TRUCS & ASTUCES

3615 KONSOL

● Des Action Replay ● Vendre, acheter, échanger ● Dialogue en direct tous les mercredis avec les journalistes de Banzzai ● Tous les jeux testés du magazine ● Les boîtes aux lettres, les messages...

NOUVEAU

Retrouve également tous les

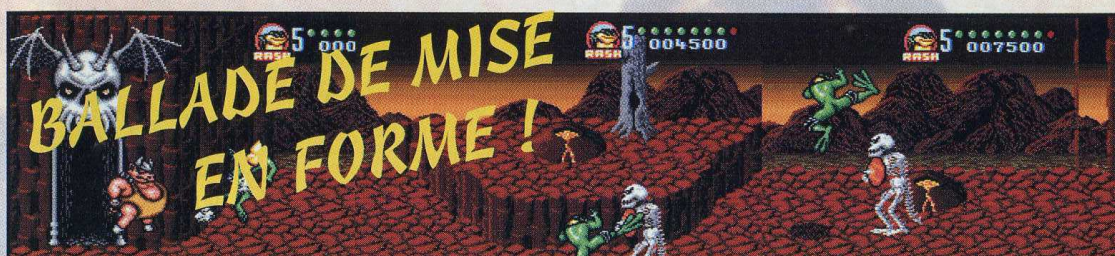
TRUCS & ASTUCES

par téléphone au

36 70 53 89

8,76 F puis 2,19 F la minute

BALLADE DE MISE EN FORME !



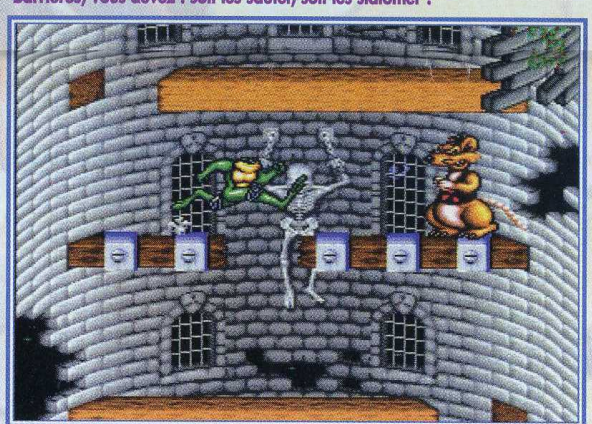
Ca, c'est le début du niveau 1. C'est de la baston pure et dure, à la Double Dragon. En vous débrouillant bien, vous passerez le premier niveau sans perdre de vies. En fait, c'est le seul niveau facile en mode deux joueurs...

Voici cinq des coups les plus efficaces de Rash !

Voici les cinq coups préférés de Rash. En fait ce sont les coups que j'utilise le plus pour déstabiliser tous les adversaires qui passent à portée de mes jolies mains et de mes pieds palmés !

LE PUITS INFERNAL !

Un niveau plus que difficile. Vos réflexes sont mis à rude épreuve. Les barrières, vous devez : soit les sauter, soit les slalomer !



Dans le dernier niveau, vous devez battre des rats à la course !

Le lendemain on pouvait lire dans la presse : un film aux scènes variés et à la réalisation magnifique. Mais pour un film que l'on attend depuis de deux ans, on est en droit d'attendre mieux, la difficulté casse un peu le rythme du jeu...

Mr Vilner

Hop, je vous présente un petit bout du niveau 2. Casser du serpent, frire de la mouche, éviter des piques et passer les ventilateurs de la mort : sont les principales "joyeusetées" à traverser.

Ici, il faut speeder à fond pour ne pas vous faire rattraper par le dingue à la scie circulaire.

Nous revoici dans le stage du jeu d'échecs. Vous devez ramasser le plus de pions possible (200, si possible) pour avoir l'infime bonheur de gagner une vie ! C'est pas beau ça...

Encore un petit coup de scooter volant, mais vraiment pour le fun !

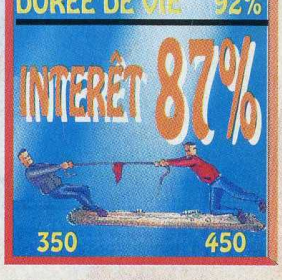
Pour espérer passer ce niveau, il vous faut le connaître par cœur. Retroussez donc vos manches et au travail. Pour ma part, j'y ai passé pas mal de temps. Sachez que les serpents ne sont pas méchants, mais que les piques le sont vraiment.

ARCADE/ACTION

TRADEWEST - 1 À 2 JOUEURS

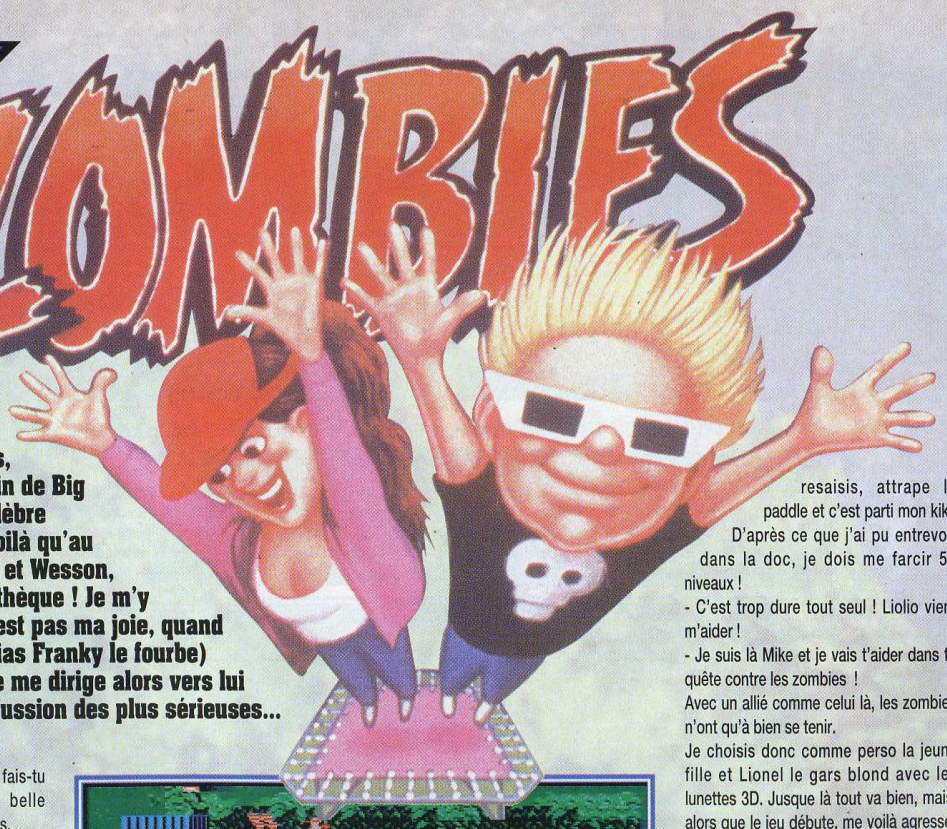
Une difficulté mal dosée ache une réalisation quelque peu d'enfer !

GRAPHISME	92%
ANIMATION	91%
SON	92%
JOUABILITÉ	84%
DURÉE DE VIE	92%



TEST

ZOMBIES



Il devait être 18 heures, je me balladais non loin de Big Ben (vous savez la célèbre horloge anglaise) et voilà qu'au détour de la rue Smith et Wesson, j'aperçois... une vidéothèque ! Je m'y précipite et, qu'elle n est pas ma joie, quand j'aperçois Frankus (alias Franky le fourbe) derrière le comptoir. Je me dirige alors vers lui pour entamer une discussion des plus sérieuses...

Hello Frankus ! Que fais-tu par ici en cette belle journée de printemps.
-Ben, je travaille moi !
-Mon brave Frankus, je te propose un marché. Si tu me prêtes une de tes cassettes vidéo, je jure de ne plus t'embêter en cours de maths et je suis prêt à te présenter Anabella Groniḅar.
-Marché conclu mon pote, choisis la cassette qui te plaît.
Je regarde soigneusement les étagères et, alors que je m'apprête à prendre "Blanche Neige", une force maléfique embrouille mon cerveau et ma main choisie "Le retour des morts-vivants" !
-J'te la rapporte demain, Frankus !

Plus je m'éloigne de la vidéothèque et plus je regrette mon choix. quelque chose me dit que je vais regretter cette journée. Après avoir fait une petite virée avec des potes, je rentre chez moi, histoire de délecter le film d'horreur que je viens d'emprunter.
J'allume le magnétoscope et, alors que j'ouvre le boîtier de la cassette une cartouche de jeu tombe sur mes genoux.
- Tu m'as roulé Frankus ! Mais puisque c'est comme cela, je vais quand même y jouer à ton jeu...
J'allume la console. La page de présentation tente de m'hypnotiser. Je me resaisis, attrape le paddle et c'est parti mon kiki.
D'après ce que j'ai pu entrevoir dans la doc, je dois me farcir 55 niveaux !
- C'est trop dure tout seul ! Liolio vient m'aider !
- Je suis là Mike et je vais t'aider dans ta quête contre les zombies !
Avec un allié comme celui là, les zombies n'ont qu'à bien se tenir.
Je choisis donc comme perso la jeune fille et Lionel le gars blond avec les lunettes 3D. Jusque là tout va bien, mais, alors que le jeu débute, me voilà agresser par une bande de revenants assoiffés de sang qui ne pensent qu'à me lincher !
- Grouille-toi Mike ! j'arrive à la rescousse, me lance Liolio. En effet, alors

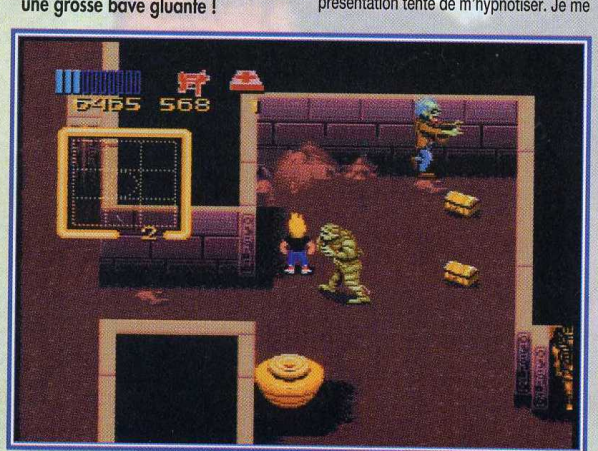
Gaffe, because les jardins sont mal fréquentés... clowns et zombies pullulent !

Comme dans le film du même nom, les zombies se balladent dans les supermarchés.

Non, ce n'est pas du vomis... juste une grosse bave gluante !

Même les poissons sont devenus des zombies... c'est pas la mer à boire !

Notre héros joue à Nicolas le jardinier sauf que les plantes qu'il fait pousser font plus penser à des limaces géantes qu'à autre chose !



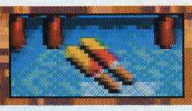
Avec Zombies, vous verrez du pays : des jardins de Versailles jusqu'aux profondes pyramides égyptiennes. Gaffe à momies zombies (pas mamies).

Encore un dédale mais cette fois-ci de pierres. Ça ne change pas les données du problème... faut toujours cartonner du zombi pas beau !

LES ARME

Le pistolet du début du jeu.

Un lance-roquette très efficace.



A utiliser contre les boules gluantes.

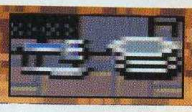
Un stock de bombes.

Des tomates à lancer sur les ennemis.

Pour tromper les ennemis.

Pour éclater les ennemis.

Excellent pour refroidir les montsres.



Des armes de cuisine.

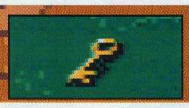
Pour repousser les mort-vivants.

& BONUS

Miam, de l'énergie !

Pour aller plus vite.

Encore des points.



Bien pour ouvrir les portes.

Pour être invincible.

Ça, c'est un malus !

De l'argent... des points.

Imaginez un peu les paquets qu'il pourrait laisser dans le jardin s'il n'avait pas de couche-culotte !

Un entrepot, un tueur et notre héros... tout un programme.

que je me prends la tête à éviter les zombies, Lionel (doté d'une intelligence supérieure, lui) avait soigneusement ramassé les armes éparpillées un peu partout à travers le niveau. Il possède un lance-roquettes, des bombes déguisées en canettes de Coca, une croix anti-morts vivants, un gun très utile et d'autres armes plus efficaces les unes que les autres.

- Eh Lionel ! Tu sais ce qu'il faut faire dans ce jeu ?

- Bien sûr Mike ! A l'aide de ton radar, tu dois délivrer tes pauvres voisins prisonniers des ignobles zombies.

-D'accord mais... comment j'fais quand y a un bébé prisonnier dans une maison et qu'je peux pas ouvrir la porte ?

- Ben c'est tout bête ! Qui dit porte fermée dit clé à trouver !

-OK ! Merci Lionel

-Ah au fait, pourquoi au début du jeu, y avait-il écrit : password

-Parce que quand tu arrives à passer quatre levels, on te donne un code pour ne pas recommencer du début.

Bon, écoute moi Miky. Hormi les ennemis nombreux, plutôt énervants et très variés, tu voyagera dans des supermarchés, dans des châteaux du moyen age mais aussi, il t'arrivera de nager à travers des marécages dangereux infestés de bestioles plus gluantes les unes que les autres.

Eh oui, les cocos. On peut jouer à deux à Zombies !

-Maintenant que tu m'as expliqué à peu près ce qu'il y a dans le jeu, je crois que je suis près pour le terminer !

A l'aube du troisième jour, nos deux jeunes amis jouent encore à Zombies. Il ne leur reste qu'un level à passer, le jeu est bientôt terminé. Ils se concentrent et... enfin ils en finissent avec "Zombie".

-Maintenant, quand tu iras voir Frankus, pour lui rendre le jeu, tu pourras lui dire : j'ai gagné !

Depuis ce jour là, Mike ne fait plus de rêve horrible, n'a plus peur de dormir dans le noir et en veut toujours à Frankus

Mike le petit zombie.

ARCADE/ACTION

KONAMI - 1 À 2 JOUEURS

Un bon petit jeu à l'ambiance glauque qui se déguste seul ou à deux. Des heures de plaisir en perspective.

GRAPHISME	88%
ANIMATION	90%
SON	88%
JOUABILITÉ	86%
DURÉE DE VIE	91%

INTERÊT 88%

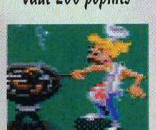
Pour jouer à Zombies, je vous conseille d'avoir beaucoup de sang-froid, une expérience redoutable d'extermination de morts vivants et de pas mal de temps libre tant les Zombies sont nombreux et coriaces... heureusement les armes sont nombreuses et les bonus conséquents ! Un conseil, jouez à deux !!!

Le bon gros baigneur vaut 200 popints

Le bébé est évalué à 700 pts.

L'explorateur avec sa loupe, 500 pts

Médor vous rapporte 500 pts.



Le cuistot 5pts et le barbecue 100.

300 pts pour la jeune fille.

300 pts pour la pom pom girl.

Le soldat armé ne vaut que 100 pts.

200 pts le couple de touristes

La méchante institutrice 10 pts.

Tout au long de vos aventures parmi les zombies, à la recherche de vos sympatiques voisins, vous allez croiser le chemin de différents personnages, passez leur dessus, il rapportent des points !

Spécial No

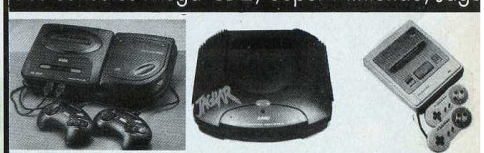
100 CONSOLES et CARTOUCHES DE JEUX

À GAGNER !

Joue et gagne en appelant au :

36.68.11.66

des consoles Méga CD2, Super Nintendo, Jagu



C'est facile, appelle vite au :

36.68.10.39

Joue et gagne des consoles Mégadrive, Néo-Géo, 3DO,

Et chaque jour, gagne des cartouches de **jeux vidéo** sur le **3615** 7 SUR 7

TEST

The Lost Vikings

Baleog : bon les gars, mettez vous en rang et suivez moi de près.
Erik : je pose une réclamation. En tant que plus rapide du groupe, j'estime devoir passer en tête !

Gwouarhh! Bande de nases, c'est nous les vikings de l'apocalypse ! Rien ne peut nous arrêter et le premier qui dit qu'on ressemble à Asterix et Obelix, on lui casse la tête que même sa mère elle aurait du mal à recoller les morceaux.

Olaf : heu, je ne voudrais pas chauffer l'affaire mais je suis le seul de nous trois qui possède les protections adéquates donc, c'est moi qui passe devant !
Baleog : je suis l'ainé et j'estime recevoir de vous : respect et obéissance !
E : bon, calmons nous. L'union fait la force. N'oubliez pas qu'on doit trouver ce crétin de Tomator qui nous a mis dans la mouise.
O : qui ?
B : ne me dis pas que tu as oublié qu'on est des vikings et qu'on est en train de se ballader dans une pyramide piégée.
E : laissez tomber les gars, y'a deux trucs qui nous foncent dessus ! Olaf, protège nous !
O : Pas de problèmes ! D'un geste vif, olaf déploie son bouclier et Baleog balance des flèches sur les deux momies.
B : ça leur fait rien, j'm'en vais te les achever à coup d'épée !
E : bien joué, je vais te rendre un peut d'énergie (appuyez sur Select et transferez la côte de porc (!) d'Erik pour la donner a Baleog).
B : merci frérot ; buuuurrrppp !
E : bon ce mur nous gène, laisser moi de la place, je fonce dessus (en appuyant sur "L" vous changez de perso et prenez les commandes d'Erik. Foncez vers le mur en appuyant sur "A")
Quelques temps plus tard...
B : bon, nous sommes de retour dans le vaisseau de Tomator, récapitulons les endroits que nous avons traversés.
O : alors, on était chez nous, puis dans le vaisseau de Potator...
E : Tomator !
B : oui ensuite on s'est retrouvé dans un monde de cavernes et de forêts.
E : oui oui, après c'était dans une pyramide. Un endroit assez étrange, il faut l'avouer.
B : pas plus étrange que cette usine bizarre remplies de drôles de machines.
O : Ouais, ouais, après j'm'en rapelle bien, c'était un monde de gateaux et de ballons, c'était rigolo !
E : bien sûr, avec tes poches pleines de bonbons tu nous ralentis.
O : dis tout de suite que je suis gros !
B : oh les gars, vous allez pas vous battre pour ça. N'oubliez pas que Tomator nous attend.
E : ok, tu as raison et en plus cette musique me donne envie de continuer.
O : Ça c'est vrai, depuis le début y'a une petite musique qui nous accompagne et qui change à chaque niveau. Moi je trouve ça bien, mais je préfère manger...
B : bon continuons. Erik, saute de l'autre côté. Toi Olaf met ton bouclier sur la tête et plane jusqu'en bas. Moi je m'occupe de l'autre zigoto qui nous regarde d'un mauvais œil.
Vous : Eh les petits vikings, je vous embète pas trop là. Ça va pas la tête de prendre des décisions. C'est moi qui manie le paddle, c'est moi qui donne les ordres, OK !
Thor, dieu du tonnerre : oh mon gars, parle autrement à mes protégés sinon je te foudroie sur place...
D'un air de respect, vous obéissez à Thor. Vous pensez tout bas que The Lost Vikings est certainement le meilleur jeu d'action réflexion sur Super Nintendo. Il allie beauté, humour, originalité et a pris la tête à un pauvre testeur qui l'a quand même terminé et qui a beaucoup ri.
Vive les vikings !
Lion the Viking !

C'est lui, c'est Tomator ! Réussirez-vous à vous venger de ce qu'il vous a fait ?

Olaf peut même se protéger vers le haut : sortez couvert !

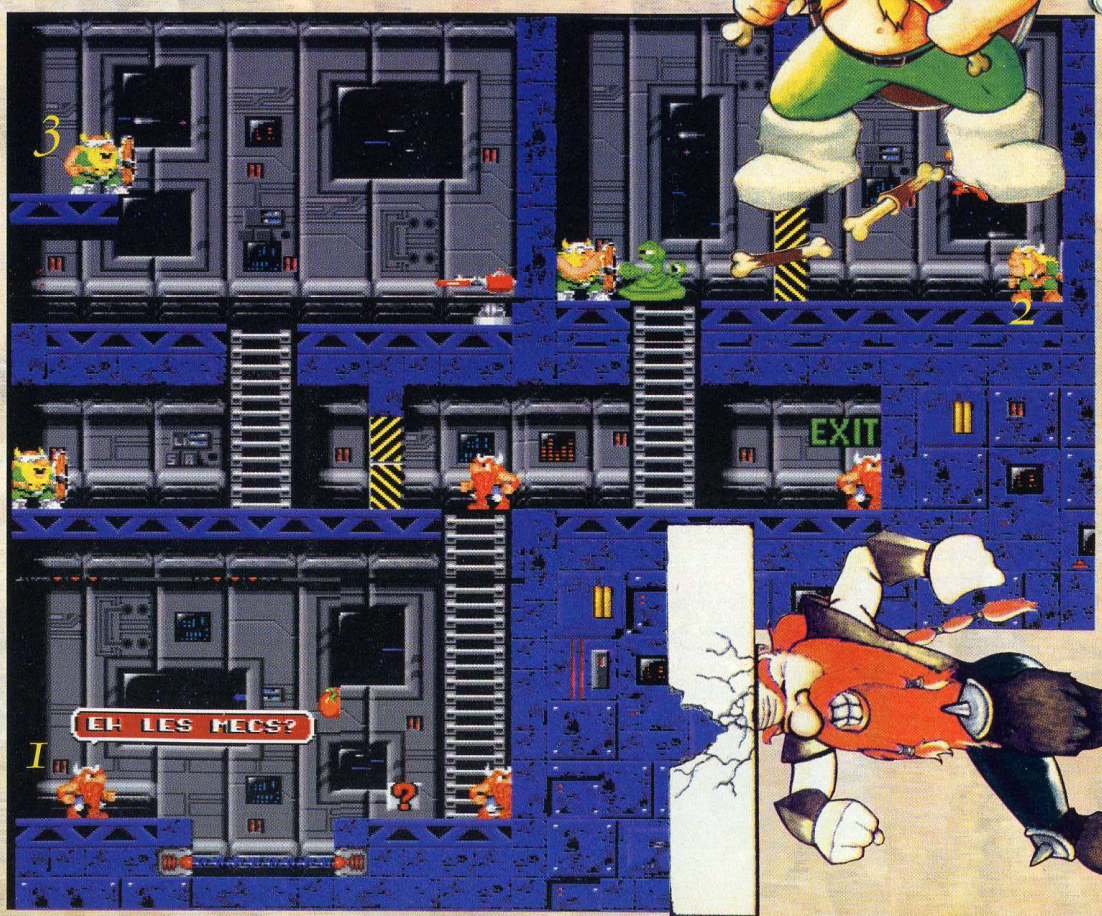
Erik vient d'enfoncer un mur avec sa tête, le malheureux a délivré un horrible chevelu !

La bulle peut servir de moyen de transport. Ça paraît évident non ?

Cette pyramide est remplie de monstres. Heureusement que Baleog ne sort jamais sans son épée.

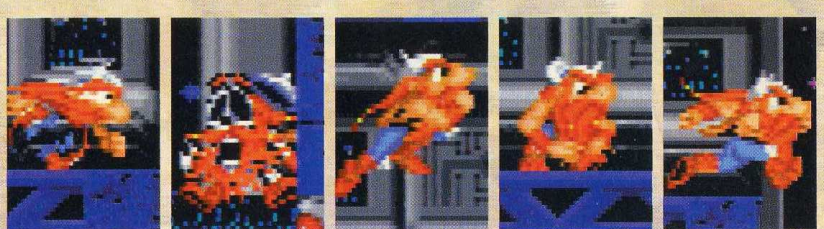
LE NIVEAU 1 : IMPOSSIBLE ?

Ça c'est le niveau 1 au complet. Chacun des vikings se retrouve dans un coin. Leurs aptitudes sont mises au service de la réusite commune. C'est pas trop dur, juste histoire de se familiariser avec les principales commandes. Erik (1) doit juste sauter par dessus l'électricité, Baleog (2) doit destroyer le petit monstre en face de lui et Olaf (3) n'a qu'a se protéger avec son bouclier contre le laser. Si vous n'arrivez pas à passer ce niveau vous pouvez dire au revoir au monde cruel des jeux vidéos et retourner voir les ours en peluches.



LES 3 MERCENAIRES

Erik le Bolide a 19 ans, il fait 1m73 et pèse 73 kg. Ses spécialités sont les opérations de reconnaissance et la rapidité. Il est équipé de chaussures de sport et d'une tête solide



Erik peut sauter par dessus de grands trous et peut aussi foncer sur les murs découvrant des passages secrets de temps en temps. Quand il ne fait rien, il lace ses chaussures. Sinon, il aime bien Running Man et Erik the Viking.

Baleog le Terrible a 25 ans, mesure 1m83 pour 100 kg. Ses spécialités sont le combat, le karaté, trancher et couper. Il est équipé d'un arc de flèches et d'une épée à double tanchant.

Baleog peut taillader avec son épée et balourder des flèches avec son arc. Quand il ne fait rien, il aime montrer ses beaux muscles. Sinon il aime Rambo 2, Conan le Barbare, Terminator... Sa voyelle favorite est le "A"

Olaf le costaud a 23 ans, mesure 1m88 et pèse 145 kg. Ses spécialités sont la défense, l'aéronautique et la santé par le rire. Il est équipé d'un bouclier, d'une bedaine et d'un rire idiot.

Olaf peut se servir de son bouclier pour se protéger mais aussi pour flotter dans les airs. Quand il ne fait rien il se cure le nez. Sinon il aime Little Big Man, The Breakfast Club... Ses livres favoris sont ABC-123 et le Festin de Babette...

ARCADE/RÉFLEXION

INTERPLAY – 1 À 2 JOUEURS

Une idée originale superbement bien exploitée et mise en valeur par une réalisation du tonnerre.

GRAPHISME	90%
ANIMATION	88%
SON	90%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	93%

INTERÊT 92%

350 450

TEST

WORLD HEROES

Un jeu de baston, c'est comme un plat cuisiné : quand on connaît la recette, ça va tout seul. Dans le cas de World Heroes, le plat cuisait déjà à feu doux sur la Neo Geo. Il a donc suffit à Sunsoft de reproduire la recette sur la Super Nintendo. Cependant quand on sait que sur la Neo-Geo "World Heroes" n'avait rien de fantastique, on se dit que sur une petite 16 bits le résultat va pas être très bon...

Situons l'affaire. L'histoire raconte que huit combattants venus de diverses contrées et de diverses époques se sont affrontés lors d'un tournoi. Vous savez, un peu à la façon de... je vous le donne en mille : Street fighter 2 ! Important : Pour ne pas avoir a répété ce nom durant tout le test je vous propose de le remplacer par le mot "yaourt" beaucoup plus neutre !

Donc, comme dans yaourt, les matchs se déroulent en deux manches gagnantes, en temps limité ou infini. Bien, il faut le dire : les huit personnages ont comme un air de famille avec ceux de "yaourt". Je m'empresse de vous les présenter : Hanzo et Fuuma (les frères ennemis), Dragon (le Bruce Lee de service), Janne la chevalière, J. Carn (un gros balèze), Muscle Power (un Hulk Hogan à la Zangief), Rasputin (prononcez Raspoutine) magicien russe et Brocken qui ressemblait tellement à M. Bison que son graphisme a été complètement refait pour l'occasion (faut quand même pas exagérer) !

Pour bien se taper sur le tronche, nos amis ont le droit de tapoter les quatre boutons : deux pour les pieds, deux pour les poings. Comme cela pas de jaloux ! Mis à part des coups directs, les combattants peuvent aussi sauter pour asséner de terribles coups chassés à leurs adversaires. Bien sur, un jeu de combat ne serait pas à la hauteur de "yaourt" s'il n'y avait pas quelques coups spéciaux. Chacun des combattants possèdent donc une panoplie de coups réalisables à partir de certaines combinaisons. D'ailleurs je ne peux m'empêcher de faire la comparaison avec les coups de "yaourt" tellement la ressemblance est frappante...

Hanzo et Fuuma sont les deux frères ennemis du jeu. Un peu comme Ryu et Ken dans Street Fighter 2. Bizarre, bizarre...

Où se bat-on ?

Comme dans yaourt, chaque perso possède son décors apparenté à son caractère. Rasputin se bat dans un manoir, Janne dans un cirque, Fuuma devant le mont Fuji,...

Pour l'occasion les décors ont été intégralement copiés de la Neo-Geo, même si des détails ont disparus. Ce qui m'a tout de même chiffonné un peu, c'est la présence de trames alors qu'on connait les capacités graphiques de la Super Nintendo !

Parlons un peu des graphismes et des personnages qui, bien que n'étant pas aussi bien finis que ceux de "yaourt", sont assez réussis. Cependant, avouons qu'ils possèdent de nombreuses poses ridicules, et à mon avis cela tient plus de l'incapacité des graphistes que du jeu lui-même !

Pour continuer dans la joie et dans la bonne humeur, sachez que la maniabilité n'a rien de formidable.

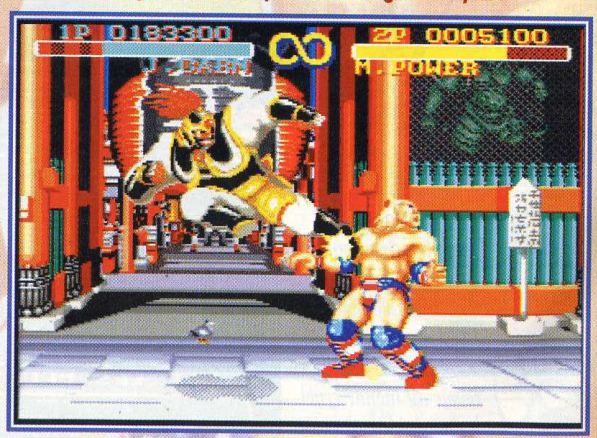
En vous amusant à World Heroes (mais si, vous vous amuserez !) pensez à couper le son : les musiques sortent d'une pochette surprise et les bruitages proviennent à tout les coups du Zoo de Vincennes.

Ne soyons tout de même pas méchant. Bien que World Heroes soit un jeu de combat de plus, il possède un charme particulier !

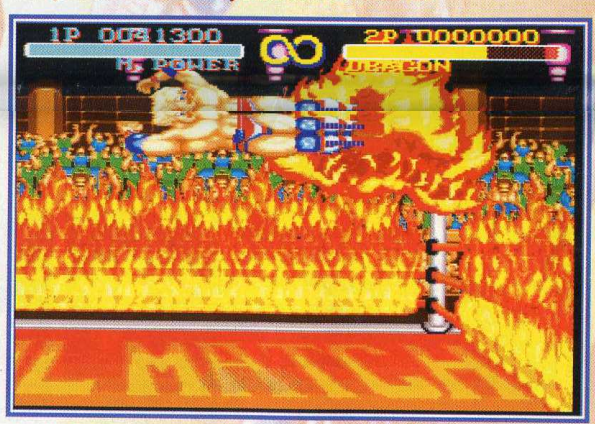
Mr Vilner adepte de yaourt.

La pauvre Janne se prend un joli double coup de pied chassé. Ça doit faire mal !

Avoir une bonne allonge, ça peut servir. Fuuma vient d'en faire la douloureuse expérience. Eh oui, Brocken allonge un max, lui !



Combat de bourrins entre J.Carn et Muscle Power. Malgré son poids, Carn parvient à se soulever pour détruire le catcheur.



Muscle Power n'a aucune pitié. La preuve, Dragon est acculé dans les cordes et encaisse les coups puissants de ce dernier.

ARCADE/ACTION

SUNSOFT – 1 À 2 JOUEURS

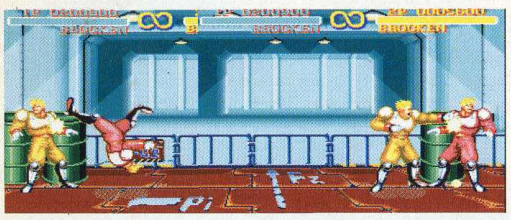
Un jeu de combat de plus pour la Super Nintendo. Pas mauvais mais Street est là et Super Street c'est pour bientôt...

GRAPHISME	85%
ANIMATION	83%
SON	80%
JOUABILITÉ	81%
DURÉE DE VIE	84%

INTERÊT 85%

350 450

TOUS LES HÉROS DU MONDE



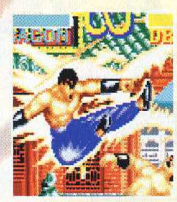
BROCKEN

Après avoir subi quelques changements au niveau des graphisme, Brocken ne ressemble plus à M.Bison !

Grillage électrique (1), lancement de missile (2) et lancement d'onde de choc (3). Avec son allonge et ses coups spéciaux, Brocken est un très bon bonhomme.

DRAGON

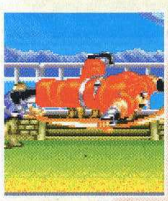
Il ne vous rapelle pas quelqu'un ? Et oui, c'est Bruce Lee en personne. Sauf que lui, il n'a pas encore tourné de films.



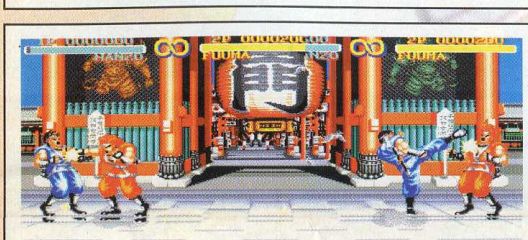
Le méchant coup de pied du dragon (1) et les poings rapides du tigre (2). Dragon est un excellent personnage surtout pour un joueur débutant.

FUUMA

Lui, on pourrait l'appeler Ken. Kimono rouge, tignasse blonde et tempérament bagarreur. Aussi bon et agile que Hanzo.



Helico avec couteaux (1), lancement de Shuriken (2) et Dragon Punch violent (3). Histoire de ne pas décevoir les adeptes de Street Fighter. Bref, les mêmes mouvements que son pote Hanzo !



HANZO

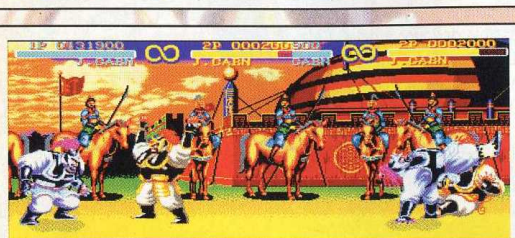
C'est le Ryu du jeu. Un regard ténébreux et un bel habit bleu, rien de plus pour faire craquer les minettes. Il est très fort.

Hélico avec couteaux (1), lancement de shuriken (2) et Dragon Punch puissant (3). Qu'on ne me dise pas que l'inspiration Street n'est pas présente ! (OK, Lionel, mais tu nous gaves avec SF 2)

JANNE

La seule meuf du jeu a revetu une armure de chevalière pour ne pas se sentir lésée. Grâce à son épée elle fait des ravages.

Giga coup d'épée balayeur (1) et envoi d'oiseau de flamme. Elle balance aussi de méchants coups de pieds avec son armure. Bonjour la douceur...



J. CARN

Ce remake d'Attila possède des bottes anti-dérapantes. Il les acheté pour ne pas déraper. Moi je trouve ça normal, non ?

Protection d'un mur de flamme (1) et percussion de la mort(2). J.Carn est un perso plutôt balaise qui n'a pour mot d'ordre que la brutalité brutale !

M. POWER

Subtil mélange entre Hulk Hogan et Zangief, Muscle Power est un catcheur très puissant qui conjugue force et rapidité.

Attaque sur l'ennemi (1) et "mega agrippage" rotationnel à la Zangief (2). Il possède aussi un uppercut très utile contre les attaques sautées. Na !

RASPUTIN

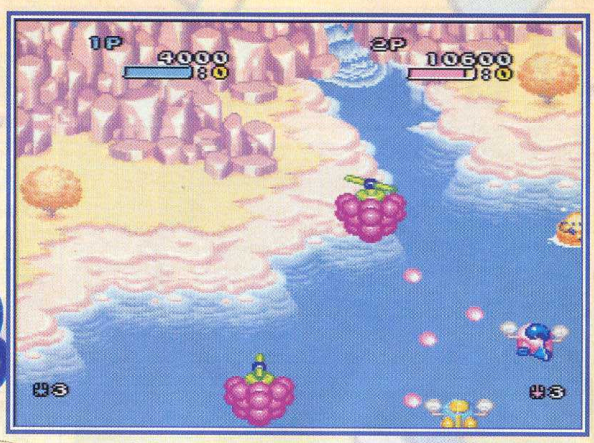
Ce magicien a plus d'un tour dans son sac. Mais il a oublié l'existence du rasoir depuis fort longtemps. Comme moi !

Boule de feu en sautant (1), "tournette" avec la jupette (2), et boule de feu normale (3). Rasputin est un peu lent mais ceci est compensé par sa boule de feu en l'air.

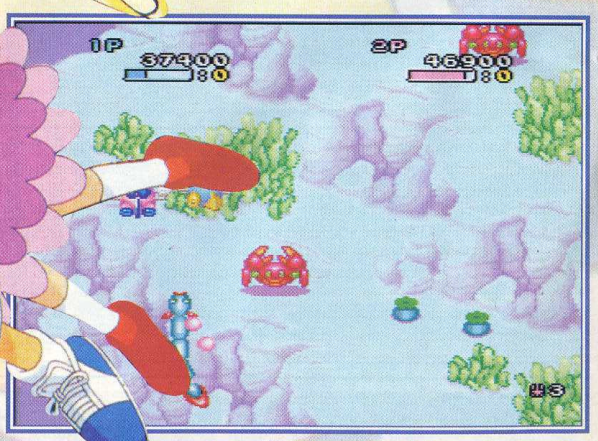
TEST

Pop'n TwinBee

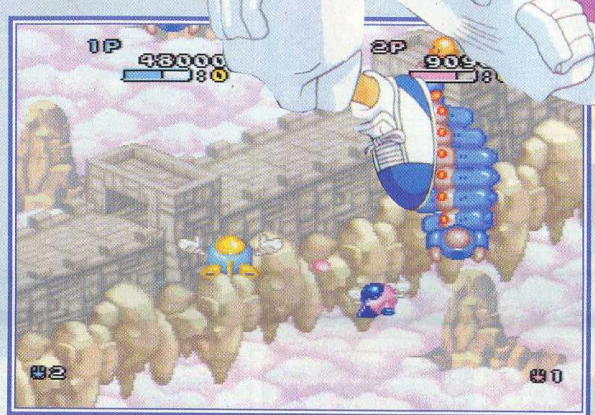
Fanatiques du "je tire sur tout ce qui bouge", vous allez être conquis. En éditant Pop'n Twin Bee, Konami nous a pondu un shoot them up d'un nouveau genre. Certes, les missiles, les lasers monstrueux, les méga bombes sont toujours là, mais terminé les vaisseaux aérodynamiques, les engins armé jusqu'aux dents et les fusées furtives ! Non, dorénavant vous disposez d'un petit vaisseau tout ce qu'il y a de plus mignon pour broyer tout vos adversaire.



De belles grappes de raisins veulent votre perte. Saurez-vous les détruire ?



Le combat se déroule au-dessus de la mer. Une tempête s'annonce à l'horizon.



Cette murgaille comme vous pouvez le constater, ressemble étrangement à celle de Chine.

Assez de salamalecs ! Rentrons plutôt dans le vif du sujet. Le jeu se déroule suivant un scrolling vertical (c'est à dire que vous shootez tout ce qui tombe du haut de l'écran) et il est même possible de jouer à deux simultanément (très rare dans un jeu du même genre). D'ailleurs, à ma connaissance, seul Super Swiv pouvait se jouer à deux. Dans Pop'n Twim Bee, vous dirigez les petits vaisseaux de Twimbee et de Wimbee. Votre mission consiste à détruire l'Armée Donguri et son chef, un vieux fou qui veut contrôler le monde entier. Pour la petite histoire, sachez que le fou est le grand-père de Mandoka, une charmante petite fille. Un jour après s'être cogné la tête, il est devenu fou... Mandoka demande de l'aide à Twinbee et Wimbee.

Avant de le combattre, vous traversez de nombreux niveaux, infestés de monstres plutôt loufoques et bien sûr des soldats Donguri. Comme dans tout shoot'em up qui se respecte, vous blastez les ennemis et collectez les différents bonus qui s'offrent à vous.

Des cloches !

Pour améliorer votre armement, vous devez récolter des cloches ! Certaines augmentent votre puissance de feu, d'autres vous rendent immortel durant, etc. Comme à l'accoutumée, vous rencontrez de temps en temps les fatidiques boss... Armez-vous de patience pour les battre, car ils sont très résistants. Autre aspect positif de Pop'n Twinbee, l'excellente réalisation. Les graphismes donnent au jeu une ambiance sympathique avec des ennemis, des vaisseaux, des décors et des boss très rigolos. Les niveaux traversés sont très variés : une villes, une montagne, des cascades et d'autres plus bizarres mais toujours remplis d'ennemis en tous genres et bourrés de bonus. Sur le plan sonore, le jeu nous gratifie de mélodies et de bruitages parfaitement adaptés à l'action. Un dernier mot pour signaler des scrollings différentiels permanents (plusieurs plans se déplacent à des vitesses différentes pour donner un effet de profondeur), l'utilisation de la transparence, de la déformation et les zooms. Si après avoir lu mon test, vous pensez toujours que Pop'N Twin Bee n'est qu'un énième shoot'em up de Konami : vous vous trompez. l'ambiance chaleureuse qui règne dans ce shoot est comme je l'ai dit, très particulière. Elle donne au jeu une incroyable profondeur. Et je le rappelle encore une fois : il est possible de jouer à deux. Cela augmente grandement l'intérêt du jeu. Avec autant d'atouts, Pop'n Twin Bee sera c'est sûr, un nouveau hit... comme presque tous les jeux Konami, d'ailleurs.

David Pop'N Taborda.

Ce demi boss, vous le rencontrez plusieurs fois dans le jeu. Il apparaît sous différentes formes et utilise de nombreuses armes.

L'ambiance est chaude, très chaude. La preuve, des tonnes d'ennemis vous tombent dessus comme les mouches sur les vaches à la campagne au mois de mai.

SHOOT' EM UP

KONAMI – 1 ou 2 JOUEURS

Amateurs de jeux de tirs, vous allez être comblés. Avec Pop'N Twinbee, ça va blaster dans tous les coins...

GRAPHISME	92%
ANIMATION	91%
SON	87%
JOUABILITÉ	93%
DURÉE DE VIE	86%

INTERÊT 90%

350 450

Visite guidée du premier niveau !

Cette map est celle du premier niveau. Bien que relativement facile à passer, il demande quand même de bons réflexes. J'espère pour vous que vous en avez.

Au tout début, il faut juste détruire quelques ennemis (1). Ensuite, arrivent les premiers nuages derrière lesquels se cachent quelques bonus (2). Une seconde floppée d'ennemis vous attaquent. Detruisez les sans aucune pitié (3). Vers le milieu de la map, apparaissent de nouveaux nuages accompagnés de nombreux ennemis (4). C'est le moment d'utiliser une mega bombe.. Pour qu'ensuite, la route soit dégagée, et aussi, pour ramasser d'éventuels bonus (5). Maintenant que je vous ai ouvert la route, c'est à vous de jouer, sans aucune de mes explications.

LES CLOCHES !

Cloche jaune : elle donne des points. Cloche rose : vous garde de tout dommage mais faites gaffe quand même ! Verte : elle augmente le nombre de vos options. Cloche clignotante : une méga bombe. Cloche bleue : un petit peu de vitesse. Cloche blanche : un tir très puissant. Cloche pourpre : tir à trois directions.

SEPT BOSS...

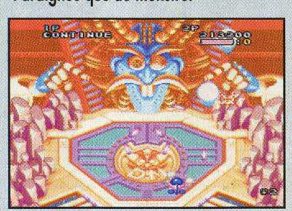
BOSS 1 : Lorsque vous tirez sur ce gentil p'tit vaisseau, vous voyez apparaître de petits oiseaux.

BOSS 2 : Tout en bastonnant ce monstre, évitez ses tirs lasers.

BOSS 3 : Ce boss tient plus de l'araignée que du monstre.

BOSS 4 : Voici un moustique à l'aspect bien sympathique. S oyez tout de même vigilant.

BOSS 5 : Un petit coup d'œil aux splendides décors qui défilent sous vos yeux... Attention au boss tout de même.



BOSS 6 : Le sourire sadique de ce boss me rappelle quelques part celui de notre directeur des publications !

Ici, ça scrolle dans tous les sens. Admirez aussi les nombreux effets de transparences.

BOSS FINAL : la fin est proche, le cauchemar est presque fini. Il suffit juste de battre le boss final.

LE SHOOT'EM UP

Comme vous l'avez constaté, Konami mise beaucoup sur les jeux de tir. Je veux dire par là, que Pop'N Twinbee est le quatrième shoot'em up de cette société. Il y a eu tout d'abord Gradius 3 (Konami ne l'a jamais distribué en France par manque de succès au Japon) ; Axelay qui bénéficie d'une incroyable réalisation ; enfin Parodius, est un concentré de tous ses prédecesseurs avec beaucoup d'innovations.
Bref, Konami compte beaucoup sur ses jeux de tir, et à mon avis, a bien raison.

Super Swiv a été le premier shoot se jouant à deux. Pendant que l'un mitraillait à terre, l'autre shootait dans les airs !

ACHAT
ECHANGE
LE MAX POUR TON FRIC
CLIC PHOTO VIDEO
Echange de Jeux
50 F sur S.N, MD
30 F sur GG, GB
CLIC PHOTO VIDEO
88, BOULEVARD BEAUMARCHAIS - 75011 PARIS TEL : 43 55 60 54 Métro : Chemin Ve
Nintendo et Sega sont des marques déposées

TEST

FIRST SAMURAI

Décidément on n'arrête pas de voir des jeux micros défiler sur nos chères consoles. Mais qui s'en plaindrait ? Personne pour sûr ! First Samuraï de chez Kemco n'échappe pas à la règle. Pour ce test, le rédac'chef a fait appel à moi. Question : "A-t-on pensé à moi parce que je ressemble à un samouraï ?".

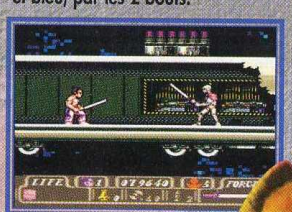
Avec la cloche, invoquez le mage. Il vous aidera à traverser certains obstacles.

Pour vous mettre dans l'ambiance du jeu, voici l'histoire . Le roi démon s'est enfui vers le futur après avoir tuer votre Maître Sensei. Vous êtes l'Elu et partez donc à la recherche du démon pour venger votre maître préféré. La vengeance est un plat qui se mange avec des baguettes !

Grâce à ce vase, vous ne recommencerez depuis le début !

LES BOSS

Boss 1 : coupez les dragons (rouge et bleu) par les 2 bouts.



Boss 2 : Obakeh alias le zombie, est un mort-vivant très féroce et habile avec son

Après m'être torturé la tête pendant des heures et des heures avec cette question métaphysique, je prends la sage décision de me lancer à corps perdu dans cette nouvelle aventure. Programmé par le groupe Vivid, anciens de chez System 3, First Samurai est un jeu d'aventure/action dans lequel vous dirigez un samouraï (tiens, tiens) à la recherche d'un puissant roi démoniaque. Ce dernier a réussi, après avoir vaincu votre maître vénéré, à s'enfuir vers le futur à travers le flux temporel ! Dans le futur, grâce à ses pouvoirs maléfiques, il réduit l'humanité à l'esclavage (ah la folie des grandeurs !). Un seul être peut contrecarrer ses plans : Vous !

Aidé par un mage que vous pouvez appeler à la rescousse en utilisant les cloches magiques, vous devez parcourir divers étapes. Du champ de bataille, jusqu'au palais du démon en passant par un express lancer à toute vitesse, Tokyo en 1999 ou bien un ascenseur temporel, le parcours est original. Armé d'un katana magique, notre brave guerrier peut aussi pour se défendre en utilisant les armes qu'il trouve sur son chemin.

Nourriture en vue ! Dépêchez-vous car une araignée se dirige vers vous à toute allure (là haut, au-dessus de votre tête) !

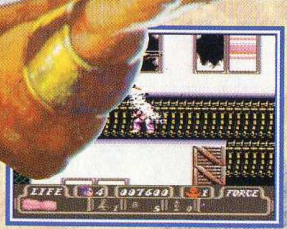
Tiens, un shuriken. C'est pratique pour flinguer du monstre.

Il se prend pour l'araignée, lui !

Ça brade !

Il n'y a pas que des armes à ramasser, des tas d'objets parsème les mondes. Par exemple n'oubliez pas de prendre les lanternes pour vous rendre directement à la dernière réserve de force activé (N.B : les réserves évitent au joueur de recommencer depuis le début du niveau). Vous disposez aussi de coffres pleins de trésors (impécable pour votre score), des paniers à provisions pour rehausser votre force vitale ou bien des shurikens, des haches, des couteaux et des grenades. Bref, tout l'arsenal nécessaire pour terrasser tous les aliens, les guerriers, les androïdes, les abeilles, les hélicopters téléguidés, les méduses, ... Pour finir un niveau, il vous faut impérativement réunir cinq runes mystiques. A ce moment là, si vous êtes au bon endroit, un maître démoniaque (un boss si vous préférez) apparaît sous vos yeux ébahis ! La meilleure façon de le "terminer" comme dirait Arnold, c'est d'avoir en main le précieux katana.Sinon bye bye ! Enfin bref, First Samuraï est un jeu d'aventure/action aux graphismes somptueux et hauts en couleurs. Le personnage est superbement animé et les sons sont (!) tout bonnement fantastiques : surtout les alléluias (si seulement vous pouviez les entendre). Cette adaptation est excellente et toujours aussi merveilleuse pour ceux qui connaissent les versions micros (Amiga, PC). Par contre, il faut bien l'avouer, le jeu ne plaira pas à tout le monde. Sans doute à cause de la difficulté mal dosée. En tout cas à la rédaction, il y a les fans et les "anti". A vous de juger !

L.H.



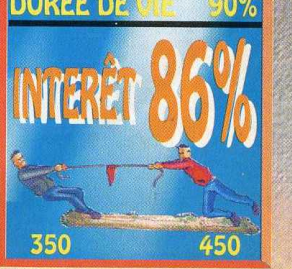
Voilà un ennemi dangereux. D'ailleurs vous venez de perdre votre katana.

ARCADE/ACTION

KEMCO – 1 JOUEUR

En provenance directe de l'Amiga, First Samouraï plaira à tous les amateurs de jeux de plateformes et de Bruce Lee !

GRAPHISME	90%
ANIMATION	87%
SON	87%
JOUABILITÉ	88%
DURÉE DE VIE	90%



TEST

GOOF TROOP

Un Capcom, ça ne se loupe pas, surtout quand il met en scène un personnage de Disney. Deux fois on a fait l'expérience et deux fois on n'a pas été déçu (avec Mickey et Aladdin). Il faut reconnaître que les jeux Disney c'est avant tout pour les enfants. Mais tout compte fait, ne sommes nous pas restés de grands enfants...

Dingo en action !

Comme dans presque toutes les histoires Disney, c'est Pat Hibulaire qui est à l'origine de l'affaire. Cette fois-ci, il entraîne notre ami Dingo et son Neveu dans une aventure plus que loufoque. Bonne chance !

Allumage de la console, pouf ! Dingo et son fils Max apparaissent sur une page d'intro marrante. Hop, j'appuie sur "Start", tiens tiens, les textes sont en français, ça commence a devenir une bonne habitude ça !

L'histoire est simple : nos deux compères se sont perdus sur une île. Il doivent donc s'en échapper. L'action est vu du dessus et l'aire de chaque niveau (cinq en tout) est composée de plusieurs écrans fixes. Quand on le voit pour la première fois, ça ressemble vraiment à Zelda... mais après

Abattez ces gardes, pour que la route soit libre.

Dans ce chateau, nombreux sont les pièges et les ennemis.

mure réflexion, non ! Première différence : on peut jouer à deux en même temps. Le premier joueur dirige Dingo (lent et fort), l'autre prend les commandes de Max (rapide et faible).

Deuxièmement, nous n'avons pas affaire à un jeu d'aventure pur et dur. Non, Goof Troop est plutôt un jeu d'action/réflexion, mâtiné d'un peu de recherche !

Le but du jeu

Vous devez trouver des clés pour ouvrir des portes placées à l'autre bout pour atteindre un boss. Chemin faisant, il vous faut découvrir un paquet d'objets qui vous

Ca chauffe beaucoup. Remarque, c'est normal avec tous ces ennemis.

seront fort utiles. Par exemple le grappin sert à atteindre tout objets et endroits inaccessibles, la bougie vous fournit de la lumière là où vous en avez besoin, les morceau de bois vous serviront de pont... De toutes façons, rien de bien difficile.

Des tas de petites énigmes éparpillées sur votre chemin sous forme de blocs a pousser, font travailler vos neurones.

Dans son concept, Goof Troop est super sympa d'autant que la réalisation tient la route. Graphisme clairs, animation correcte, c'est vraiment agréable. Une cartouche destinée aux plus petits.

Loof Voop.

Comme dans Zelda 3, vous résolvez de nombreuses énigmes.

LES BOSS

Boss 1 : il faut descendre tous les bonshommes du haut de l'écran.

Boss 2 : ce cracheur de feu essaie de vous bruler les fesses.

Boss 3 : deux squellettes qui se prennent pour des ninjas.

Boss 4 : là on ne voit qu'un serpent, mais en fait ils sont deux.

LES BONUS

Le grappin multiusage (I), la banane qui rajoute de l'énergie (II), la bougie qui éclaire dans le noir (III), le tonneau pour jeter sur les ennemis (IV), le bloc étoilé pour ouvrir les passages (V), la cerise qui donne un peu d'énergie (VI), la cloche pour attirer les ennemis (VII), la clé en or pour atteindre le boss (VIII), la pelle pour creuser le sol (IX), la planche pour combler les trous (X), le rubis pour une vie (XI) et le diamant pour un crédit (XII).

ARCADE/ACTION

CAPCOM – 1 À À JOUEURS

Joueurs confirmés, passez votre chemin, ce jeu est avant tout ciblé jeune. Les tout petits vont adorer !

GRAPHISME	83%
ANIMATION	85%
SON	81%
JOUABILITÉ	88%
DURÉE DE VIE	83%

INTÉRÊT 84%

350 450

TEST

ALFRED CHICKEN

Décidément la vie est trépidante chez Banzzaï. D'habitude, je sauve moult princesses en mal d'amour et des mondes en danger de destruction totale. Ce matin, ma mission est nettement plus modeste : je débarque à Peckesville, un village peuplé de poulets pour le sauver des griffes de poulets extraterrestres pas gentils du tout. Laissez-moi rire, j'vais leur pourrir la vie à ces Mac'Chicken en puissance !!!

Pour récupérer un maximum de bonus, il faut libérer les ballons tout en évitant les attaques des perfides escargots. Toute une histoire...

Bon alors, qu'est-ce qui se passe ici ? Quoi !? Vous m'avez fait venir dans votre trou paumé et tout ce que vous donnez comme raison, c'est une vague invasion de poulets version p'tits gris !

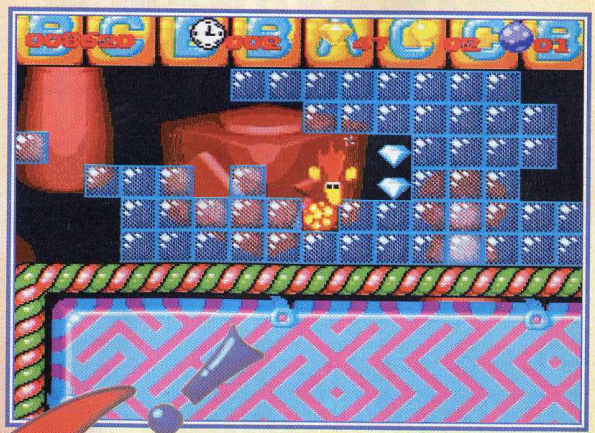
Attendez les gars, vous me prenez pour qui ? Je ne suis pas sauveur en tous genres moi ! J'me déplace uniquement pour les grandes causes, styles princesses kidnappées et sûrement pas pour aider une bande de poulets !

Mais bon, comme j'suis un bon gars et histoire de n'pas être venu pour rien, j'vais quand même vous filer un coup de pogne. Mais alors vite fait, hein ! Parce que j'ai pas qu'ça à faire !

Allez, donnez moi le paddle que j'en finisse. Combien de levels déjà ? Onze. Très bien, donnez-moi l'après-midi et j'renvoie vos poulets sur leur planète d'origine, avec un aller simple plein tarif !

Oooooh, mais c'est pas si évident que ça votre affaire. Pour se tirer de certains tableaux, il faut cogiter un max. Comme par exemple, marcher sur des boutons pressoirs ou actionner des leviers pour ouvrir des passages. En même temps, il ne faut pas oublier d'engranger le plus possible de diamants et de ballons pour assurer un bon bonus en fin de tableau.

Voici un exemple de fin de niveau. Il reste juste à emprunter le téléporteur pour se retrouver au tableau suivant !



Il faut manier le piqué à la perfection pour détruire les cubes qui cachent les diamants.

Et mes armes, vous avez pensé à mes armes ? Wouais, c'est pas Byzance... mais on va faire avec ! Mon p'tit poulet peut sauter pour retomber en piqué sur ses adversaires (efficace et spectaculaire). Quelques fois même, il trouve des lance-boulettes bien utiles pour pulvériser ses ennemis de loin ou mieux encore, des boules de protection qui gravitent autour de lui.

Mais dites, votre aventure est plutôt sympa : les décors sont variés (on va même sous l'eau), la jouabilité est bonne, les mimiques et la dégaine du poulet sont bien trouvées, et les idées ne manquent pas. Bref l'intérêt est bien là, je ne regrette pas du tout mon voyage à Peckesville... bien au contraire !

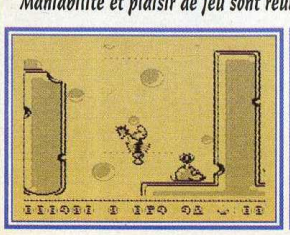
Jobi Joda.

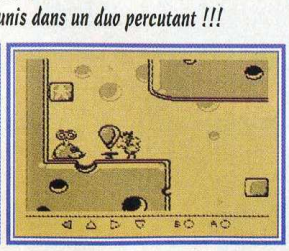
C'est un duel sauvage... entre lui et vous, il faut choisir... vite !

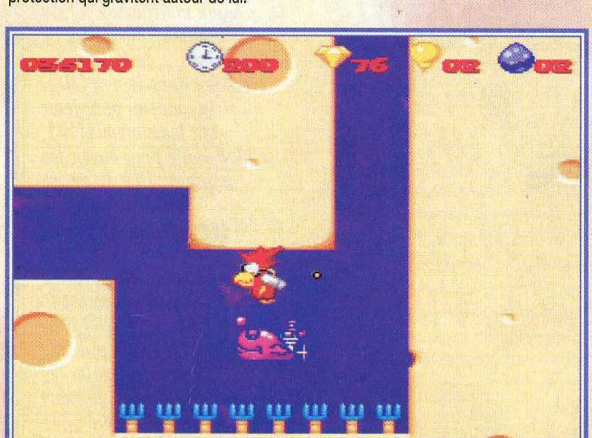
Ici, c'est très chaud ! Avec son scrolling forcé ce tableau s'avère très compliqué !

Bon alors là, c'est pas facile. Toute l'astuce consiste à anticiper les mouvements des plateformes mouvantes et des ennemis pour franchir ce cap difficile. Pigé ?

LA VERSION GAME BOY D'ALFRED CHICKEN est aussi excellemment réalisée. Sachez que les tableaux de cette version ne sont pas les mêmes que sur Super Nintendo, mais ils ne sont pas pour autant plus simples ! Vous pouvez toujours plonger en piqué sur vos adversaires, planer ou ramasser diverses armes... Malgré l'écran monochrome, les détails sont minutieux, nets et précis... du bon boulot de la part des graphistes ! Maniabilité et plaisir de jeu sont réunis dans un duo percutant !!!







On trouve de tout dans Alfred Chicken, même des tableaux sous-marins ! Il faut zigzaguer comme des fous entre les baleines et les piquants !!!

PLATEFORMES

MINDSCAPE - 1 JOUEUR

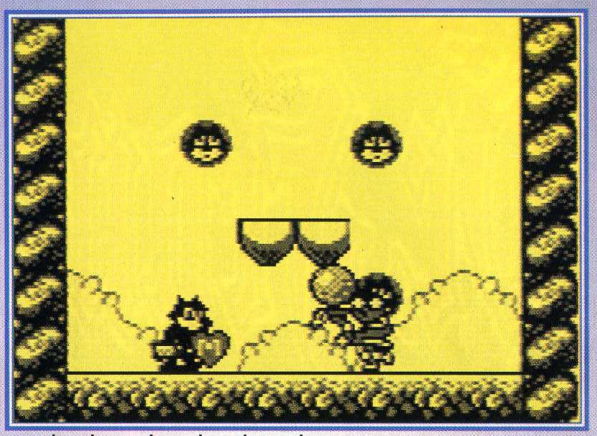
Sauveurs de poulets en herbe, ce jeu est fait pour vous. Tenez-vous prêt à défendre les couleurs de Peckesville !

GRAPHISME	85%
ANIMATION	89%
SON	86%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	87%

TEST BOY

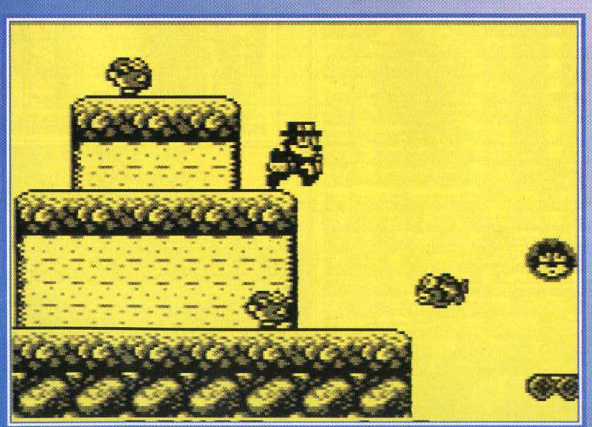
Felix THE CAT

Devinez ce qui s'est passé le 29 Décembre à la rédaction de Banzzaï... Le mariage du rédac' chef adjoint et de la maquettiste ? Non. La nomination de Lionel au poste de rédac' chef ? Toujours pas. Mais que s'est passé-t-il alors ? Vous donnez votre langue au chat ? Et bien, c'était la St DAVID !!! C'était la FE-TE de votre testeur adoré !!!



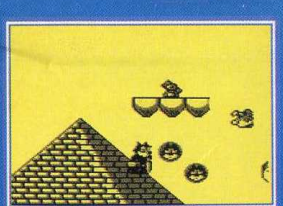
Voici l'un des nombreux boss du jeu. Il n'est guère résistant. Restez sur vos gardes tout de même et frappez sec.

Pour ma fête, ils ont été sympa à la rédac, ils m'ont offert le test de Felix the Cat Gameboy ! Je les aime vraiment les journalistes de Banzzaï !
Si j'ai bonne mémoire, Félix the Cat est déjà sorti sur Nes, il y a quelques mois. Ce dont je me souviens, c'est un jeu de plateforme. Je met la cartouche dans ma Gameboy et... constate que je suis en présence du même jeu. Un adorable chat recherche sa fiancée, capturée par un mystérieux professeur qui n'a qu'un but dans la vie : devenir le maître du monde. Pour l'arrêter, une solution : diriger Félix dans les nombreux niveaux, infestés de monstres et bourrés de pièges en tous genres. Pour détruire ces monstres, vous disposez d'objets magiques. Chacun à son utilité. A vous de découvrir, lequel convient le plus à votre style de jeu. Vous pensez sûrement qu'il est aussi possible de détruire ces ennemis en leur rebondissant dessus. Eh bien, vous avez tout faux, car le moindre contact physique est mortel. Faites donc attention, parce que le nombre de Continues n'est pas très élevé. Les niveaux que vous traversez sont beaux, nombreux, longs et difficiles à souhait. Des tonnes d'ennemis barrent votre passage, tout comme les fatidiques boss de fin de niveaux. N'ayez craintes, ces deniers ne sont guère résistants. Quelques bons coups dans le bide, et c'est fini. Il vous arrivera aussi de trouver des salles secrètes. Elles renferment bien des surprises et moult bonus. Je terminerai ce test en disant, que Félix the Cat souffre de quelques ralentissement, mais que la jouabilité reste exemplaire. Felix the Cat est donc un excellent jeu de plateformes.
David Taborda, 18 ans et les idées claires.

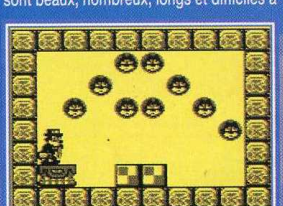


Ce gentil poisson s'imagine qu'il va vous tuer. Pas de chance pour lui : il va vous servir de déjeuner.

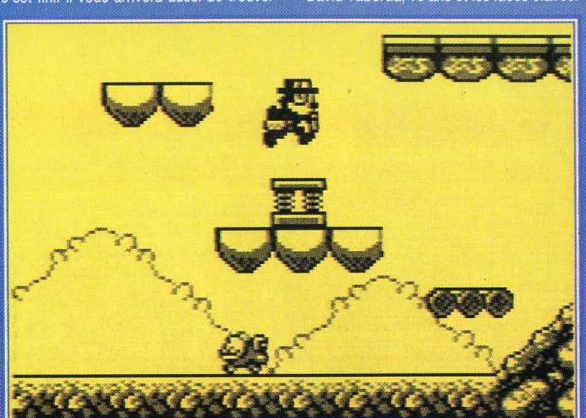
Ramassez tous les bonus. Vous serez alors plus puissant et passerez les niveaux sans grandes difficultés.



Dans le niveau 2, vous traversez l'Egypte et montez au sommet des pyramides.



Cette salle est l'une des nombreuses salles secrètes du jeu. Elles renferment de nombreux bonus.



En rebondissant sur ce ressort, j'ai des chances de trouver des salles secrètes.

PLATEFORMES

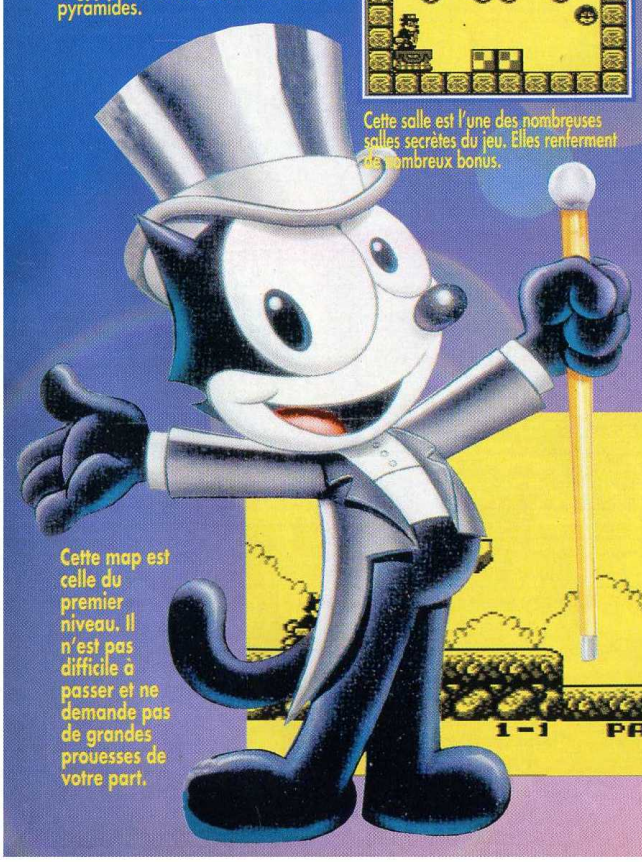
HUDSON SOFT – 1 JOUEUR

Un jeu de plateformes, qui met en scène une des plus grande vedette des dessins animés d'avant guerre !

GRAPHISME	91%
ANIMATION	88%
SON	87%
JOUABILITÉ	92%
DURÉE DE VIE	88%

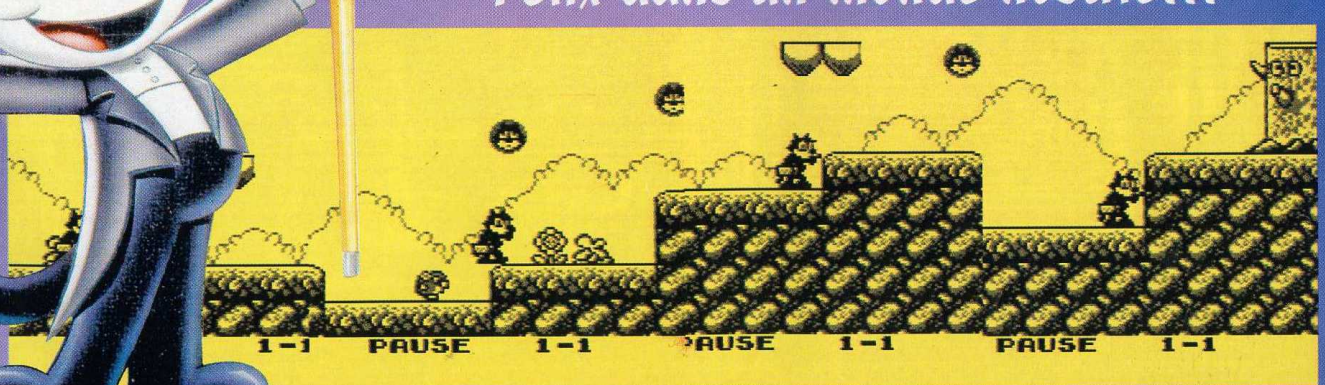
INTERÊT 89%

250 350



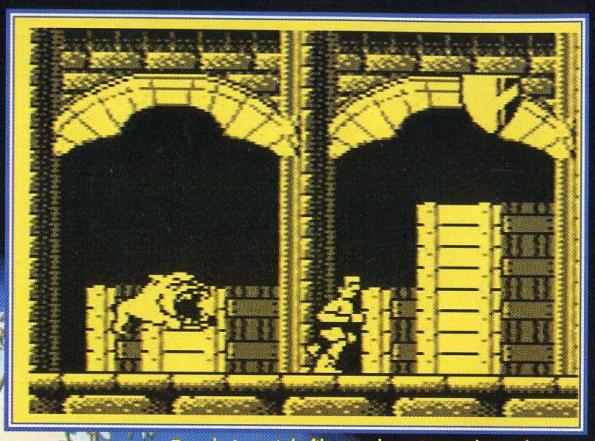
Cette map est celle du premier niveau. Il n'est pas difficile à passer et ne demande pas de grandes prouesses de votre part.

Félix dans un monde hostile...



TEST

Dr. Franken II

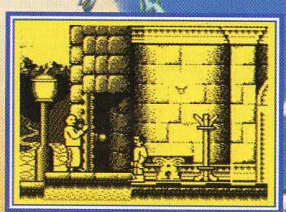


Jeudi, quelques part à l'Ouest du 33ème parallèle : Lionel, le grand David et moi (Mike le baveux, pour vous servir) sommes comme à l'accoutumée le nez collé à Street 2 turbo dans notre be le salle de test... quand, tout à coup, le téléphone sonne.

Tout droit sorti du film " Le loup Garou de Londres", cet énorme loup pense dévorer Franky !

Dring... Dring... Dring.. Dring
-Décroche David, c'est ton tour !
-Eh voilà, tu viens d'me gacher mon enchaînement avec Sagat ! T'as qu'a l'décrocher toi même !
-Ok, je prends. Allo ?
-Ouais c'est moi ! Qui le demande ?
-C'est moi Franky le balafré. Il faut que tu me testes Dr Franken 2 sur Game Boy.
-Pourquoi c'est toujours à moi qu'on donne les jeux Game Boy.
-Je suppose que c'est "paskeu" t'as la meilleur vue de nous tous.
-Ouais, ça doit être ça !

D'après ce que j'ai pu comprendre, il s'est passé du temps depuis la mort de Dr von Frankenbone. En effet, son château s'effrite et a cruellement besoin de réparations. Comme si ces problèmes ne suffisaient pas, la compagnie d'électricité vous a finalement trouvé pour vous présenter une énorme facture. Le seul espoir pour vous est de trouver le trésor perdu du Docteur. Il se présente sous la forme d'une plaque en or à l'image de Bitsy. Mais comme tout jeu d'aventure-action il y a un hic. Cette plaque est fragmentée et perdue à travers divers lieux. Une forêt, un océan, des immeubles... Bref, tous plus gigantesques les uns que les autres. Alors que vous vous réfugiez dans le manoir secret du Docteur, les villageois (un peu tarés sur les bords) vous enferment. Votre première mission consiste à trouver la clé de la serrure. Pour cela, vous disposez d'une série d'options assez importante. Vous discutez, prenez, ou encore lisez une carte qui indique votre position. Vous pouvez aussi utiliser et porter divers objets (des clés, des échelles...) d'une grande utilité au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu. De plus, vous disposez de projectiles qui vous permettent de "destroyer" tous les monstres et revenants qui se mettent en travers de votre quête sacré. Après être sorti du château pour retrouver les fragments dispersés, vous êtes confronté à une série de mésaventures. Elles vous conduisent du château aux Pyramides de l'Egypte ancienne.

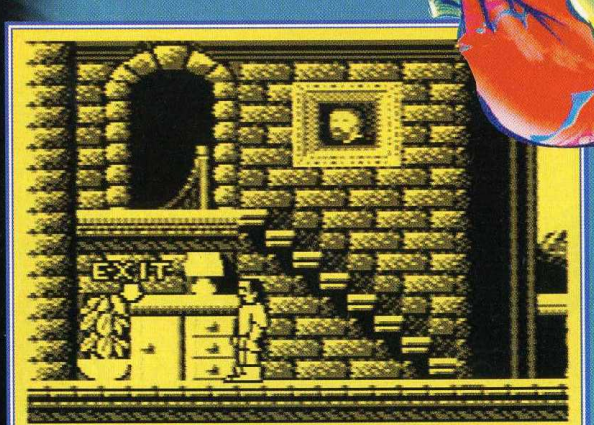


A la porte d'entrée, un homme frappe ! Il faut trouver une clé !

Comme vous pourrez le remarquer ici, notre brave héros Franky doit choisir parmi plusieurs route.

Dr Franken 2 est mieux que son prédecesseur. Il possède des graphismes plus fins et une animation plus fluide. Un jeu à réserver en priorité aux abrutis comme moi ! Bref, à tous les fans de la Game Boy...

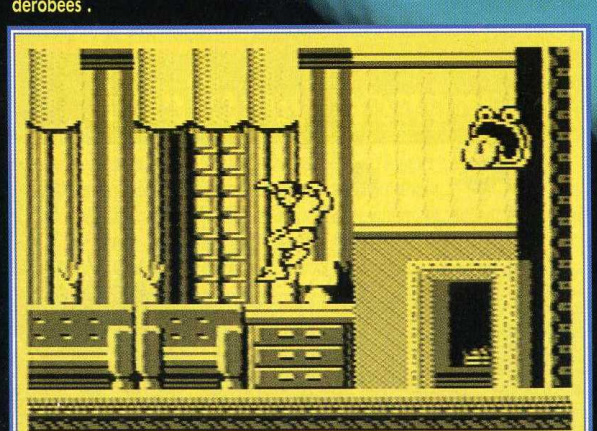
Dr Mike Franken



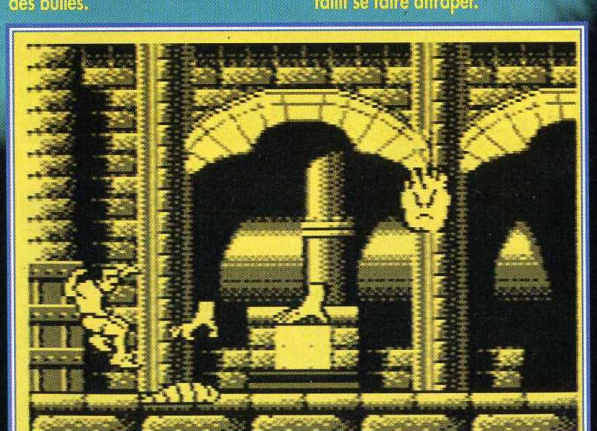
Dans plusieurs salles de ce manoir, vous empruntez de nombreuses portes dérobées .

Ici, Franky se baisse pour éviter des bulles.

En sautant ce trou, Franky a bien failit se faire attraper.



Même si Franky n'est que la création d'un savant fou, il se déplace extrêmement bien. Ce saut en hauteur est bien la preuve de ce que j'avance.



Des gros vers longeant le sol, des mains sorties de "La famille Addams" et une énorme flamme qui ne pense qu'à vous brûler, voilà ce qui vous attends.

ARCADE/ACTION

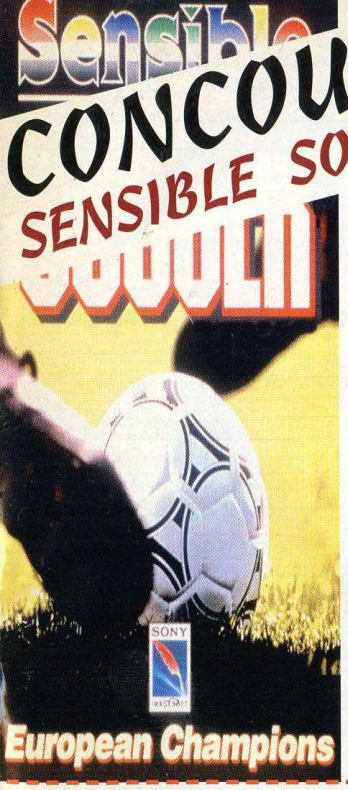
ELITE – 1 JOUEUR

Un jeu facile (quoi que !) avec une animation superbe et surtout un personnage attachant et drôle !

GRAPHISME	96%
ANIMATION	83%
SON	78%
JOUABILITÉ	75%
DURÉE DE VIE	91%

INTÉRÊT 80%

200 300



CONCOURS SENSIBLE SOCCER

BANZZAÏ

SONY
IMAGESOFT

LOTS À GAGNER :

Premier Prix : 1 chaine hifi Sony et 1 abonnement d'un an pour la saison 94/95 du championnat de France de Football dans le stade de votre ville.

Chaîne Sony "Passion" MHC-C50
2x30 Watts avec lecteur CD Technologie
1 BIT et enceintes acoustique 3 voies

Du 2ème au 11ème prix : 10 jeux Sensible Soccer sur la console de votre choix : Megadrive, Super Nintendo, Nes, Master Sytem, Game Gear, Game Boy (Rayez les mentions inutiles.)

Du 3ème au 41ème prix : 30 ballons de Football Sensible Soccer.

Renvoyez le coupon à l'adresse suivante :
BANZZAI – Concours Sensible Soccer
5/7 rue Raspail – 93100 Montreuil

NOM : .....
PRÉNOM : .....
ADRESSE : .....
.....
VILLE : .....

QUESTIONS

(Cochez la bonne réponse)

1 - Qui succède à Gérard Houiller comme nouveau sélectionneur de l'équipe de France de foot ?

❑ Aîmé Jacquet ❑ Luis Fernandez ❑ Michel Platini

2 - Quel est le % attribué par Supersonic/Banzzaï à la jouabilité de Sensible Soccer sur Mégadrive et Super Nintendo ?

❑ 92% ❑ 93% ❑ 94%

3 - Quel a été le résultat du match PSG-Marseille lors de la rencontre du 14 Janvier 1994 ? .....

4 - Combien d'équipes peut on sélectionner pour réaliser un tournoi sur Sensible Soccer ?

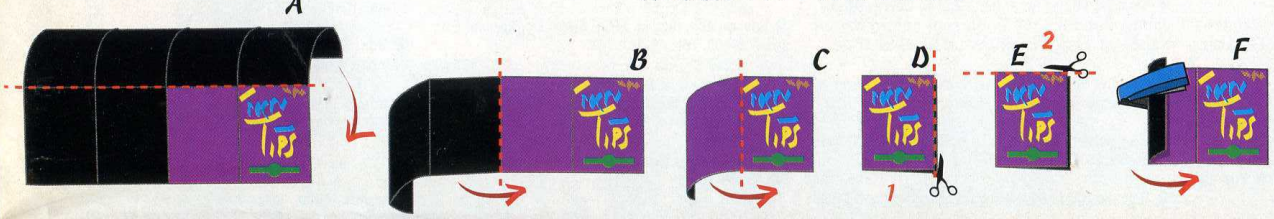
❑ 16 ❑ 32 ❑ 64

5 - Quel est le célèbre joueur français, chargé de l'organisation de la Coupe du Monde 1998 en France ?

❑ Eric Cantona ❑ Michel Platini ❑ Basile Boli

Question Subsidiaire : Combien serez vous à répondre à ce concours ? .....

TIPS... DU CHANGEMENT DANS L'AIR !!! MODE D'EMPLOI !



Les TIPS dans la poche !

Dans Banzzaï, on aime le changement. Alors on vous a concoctés une nouvelle formule pour la page de Tips. Pas d'inquiétude, c'est pas bien compliqué ! Il suffit de s'armer d'une bonne paire de ciseaux et de plier suivant le mode d'emploi. Vous suivez ? C'est là que ça se complique un tantinet. Une fois la page découpée, il ne reste plus qu'à la plier et à découper les bords 1 et 2 pour obtenir un chouette petit livret de Tips. Au fur et à mesure des parutions de Banzzaï, vos guides se multiplieront jusqu'à devenir aussi épais que la plus grosse des encyclopédies !

BUSBY Super Nintendo

TOUS LES CODES (on va se gêner !) :
Level 1 : JSSCTS
Level 2 : CKBGMM
Level 3 : SCTWMN
Level 4 : MKBRLN
Level 5 : LBLNRD
Level 6 : JMDKRK
Level 7 : STGRTN
Level 8 : SBBSHC
Level 9 : DKBRRB
Level 10 : MSFCTS
Level 11 : KMGRBS

Pour coller paniers sur paniers à l'équipe adverse, choisissez l'équipe de Los Angeles et faites rentrer le joueur appelé Grate. Placez-le à la limite de la ligne des trois points, juste en face du panier. De cette place vous mettrez environ 4 paniers sur 5 ! Un magic tips digne de Magic Johnson !!!

WORLD LEAGUE BASKETBALL Super Nintendo

Level 22 : Pressez le bouton au milieu du niveau de sorte à dégager le chemin de sortie. La sortie est située en haut à droite du niveau.
Level 27 : Ici il est primordial de faire très mais alors très très vite car si le temps s'écoule complètement, il vous faudra recommencer à zéro et vous perdrez tous vos bonus. La sortie se trouve après la clef en haut du tableau...
Level 30 : Près de la sortie, vous trouverez l'arrivée et le tir automatique. La sortie se cache en haut à droite du tableau, contre le mur.
Level 31 : Attention aux Rovers ! Surtout n'essayez pas de vous enfuir car ils vous tireraz dans le dos... DEGOMMEZ-LES plutôt comme le ferait le plus brave des braves. Une fois débarrassé de ces monstres hideux, filez en bas à droite pour actionner le bouton puis allez en bas à gauche pour actionner un deuxième bouton. Le chemin de la sortie est ouvert.

solluce de Face Ball 2000. Allez hop on envoie la sauce...

Encore une solluce concoctée par Lionel. Il est de retour ce mois-ci avec une méga

FACE BALL 2000 Game Boy

Level 10 : Jerry, cœur, rien, verre.
CODE DE FIN :

TOM & JERRY Game Boy

75 VIES DES LE DEPART :
A la page de présentation, gardez appuyés GAUCHE, SELECT, R, Y et START. Lorsqu'apparaîtra l'écran "Zippity Slap", appuyez sur X et relâchez le tout. Vous voilà prêt pour commencer la partie avec une force de frappe hors du commun !
Robert Ledoux, 33 Bordeaux.

ROAD RUNNER Super Nintendo

Pour faire le démarrage hyper boosté, il faut attendre le deuxième feu et FEU !!!
Pour rendre votre personnage tout petit, appuyez sur A et Y en même temps.
Mickaël Medjdi, 95 Sarcelles.

SUPER MARIO KART Super Nintendo

Level 12 : SLJMBG
Level 13 : TGRTVN
Level 14 : CCLDSL
Level 15 : BTCLMB
Level 16 : STCJDH

Prenez votre stylo et notez ce super code de derrière les fagots de la maison derrière la gare, elle-même derrière la forêt juste après la montagne : A1 A4 B5 E2 F1 F3 et vous voilà au château de Dr Cossack !!!

MEGAMAN 4 Game Boy

HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, A et puis B. Le tableau des options marquera à l'écran "Command On". Il ne vous reste plus alors qu'à appuyer sur A et B pour changer les couleurs des combattants. Vous avez même la possibilité de choisir le même combattant... alors de quoi se plaint-on ?!

tout son capital pendant cette même année tout en réduisant à zéro les frais occasionnés par les pompiers, la police et les transports. A la fin de l'année, lorsque l'écran des taxes apparaît, appuyez sur le bouton L du premier paddle, maintenez-le appuyé et sortez de cet écran pour retourner à celui des taxes et faites grimper les taxes à 100%. Sortez ensuite de l'écran et relâchez le bouton L. Yo men, ma parole mais c'est magique... mon compte en banque est gonflé à bloc !!!
Sophie Fonfek, Bridoux.

CYBERNATOR Super Nintendo

BONUS ARME :
Vous avez remarqué à quel point ce jeu est difficile ? Alors voici un bon truc pour obtenir un lance-flammes hypra destructeur dès le deuxième niveau : passez le premier level sans dégommer personne hormis évidemment l'inévitable boss de fin de niveau. Si vous y parvenez (pas fastoche, je ne vous le cache pas), votre score ne devrait pas dépasser les 2.800 points. Lorsqu'apparaîtra le deuxième niveau vous aurez le super lance-flammes de la "morkitulavie".
Joe the Killer, Sancerre.

PUSH OVER Super Nintendo

CODES DES VINGT DERNIERS NIVEAUX :
Level 79 : 20735
Level 80 : 28927
Level 81 : 24939
Level 82 : 30463
Level 83 : 29951
Level 84 : 31999
Level 85 : 32511
Level 86 : 31487
Level 87 : 30975
Level 88 : 26879
Level 89 : 27647
Level 90 : 28671
Level 91 : 28159
Level 92 : 26111
Level 93 : 26623
Level 94 : 25599

TRUCS & ASTUCES
PAR TÉLÉPHONE
36 70 53 89 *
Découvre les astuces et coups spéciaux de :
MORTAL KOMBAT, RANMA 1/2, ALADDIN, AERO THE ACROBAT, STREET FIGHTER II TURBO, STREET FIGHTER II'...
PAR MINITEL
3615 KONSOL
Des milliers d'autres Trucs & Astuces
* 8,76 francs et 2,19 francs la minute

NOUVEAU BANZZAÏ
POCKET Tips N° 19
Cette rubrique vous est présentée par SCORE GAMES
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél : 16 1 43 290 290

OPTION 1 : Economique, mais lent !

BANZZAI vous propose désormais, dans ses colonnes, une rubrique "Petites annonces". Elle est ouverte à tous ses lecteurs et gratuite. Achats, ventes, échanges, correspondants, clubs, messages personnels, etc, etc. Pour être sûrs de passer dans le numéro d'après, il suffit de découper le bon proposé ci-contre, de le remplir correctement et de nous l'envoyer, avant le 29 du mois à l'adresse suivante

P A BANZZAI 19, rue Hégésippe Moreau 75018 Paris.

OPTION 2 : Pour augmenter ses chances et aller plus vite !!

Nous pouvons entrer votre (vos) annonce(s) dans le minitel (code 3615 INFO PA) une semaine avant la sortie du magazine vers le 30 du mois. Pour cela les annonces doivent également être parvenues avant le 29 du mois. Dans ce cas vous joignez 20 francs en chèque, mandat, CCP ou timbres poste au texte des annonces et vous les faites parvenir à la même adresse. Bien entendu, les annonces passeront également dans le magazine.

OPTION 3 : Pour aller encore plus vite !!!

Vous pouvez passer vous-mêmes, 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, vos annonces sur le minitel en tapant 3615 code INFO PA, rubrique "Ecrire une PA". Elle est consultable par tous les connectés dans un délai maximum de 48 heures, le temps pour nous de vérifier que vous ne proposez pas n'importe quoi. Vous pouvez aussi, à tout instant, consulter les autres propositions en tapant 3615 INFO PA, rubrique : "Lire les PA".0 Si vous voulez que les annonces passent, en plus, dans le magazine, vous nous les envoyez, sans chèque, évidemment, à l'adresse ci- dessus.

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

N° de téléphone : .....

Je posséde une

❑ Super Nintendo – ❑ Nintendo – ❑ Game Boy

❑ AUTRE.....

Département : ❑❑ ❑ VENTE – ❑ ACHAT – ❑ ECHANGE

Libellé de votre annonce (N'oubliez pas votre N° de téléphone)

Titre de votre annonce

BANZZAI

◆ Vds. jx. SNin. : S. Fighter II : 180 F., S.Tennis + Zelda III : 420 F. les 2 ou éch. contre Mario Paint + accessoires et notice + tapis. Tél : 79-34-14-18

◆ Street Fighter sur SNes et S.Castelvania IV à 200 F. l'un. Contacter Laetitia. Tél : 75-29-21-85

◆ Ech. ssur SNin. Street Fighter II ou F-Zero ou SMario World ou Tecmo Nba Basketball contre Mortal Combat ou Dragon Ball II. Tél : 53-93-68-35

◆ Ach. GBoy. + 4 jx. : 400 F. ou éch. contre jx. SNes : Prince of Persia ou Magical Quest (US) Contacter Nicolas. Tél : 98-25-79-44

◆ Vds. nbx. jx. Nes à partir de 100 F. + man. sans fils Nes : 150 F. (après 18h00) sauf W-E. Tél : 91-96-03-14

◆ Ech. ou vds. SNin : SMario World, F-Zero contre jx. : GP 1 ou Dragon Ball II ou Jurassic Park. Demander Fabrice. Tél : 74-00-67-10

◆ Vds. Nes + 2 jx. : Turtles, Godzilla + 2 man. : 350 F. Tél. à partir de 18h00. Tél : 26-51-76-37

◆ Ech. Bulls Vs Blazers contre Eric Cantona Football Challenge. Tél. après 17h00 sauf le week-end. Tél : 31-21-32-12

◆ Vds. Nes + 11 jx. : Double Dragon II, Batman, Probotector High Speed Roller etc + pistolet : 1 200 F. Tél : 84-63-43-13

◆ Vds. Starwing et Mario World IV : 250 F. l'un sur SNin Tél. après 17h00. Tél : 74-55-86-13

◆ Vds. Nes + pistolet + 3 man. + 9 jx. : 1 500 F. poss. vds. séparée. Tél : 31-44-18-22

◆ Vds. GBoy : 350 F. + 4 jx. : Tiny Toon Mario Land II Tetris Bugs Bunny : 600 F. ou 75 F. l'un. Tél : 37-82-33-14

◆ Vds. jx. SNin Wwf 390 F., Super off Road : 350 F. ou éch. contre jx. SNin. Tél. entre 19h30 et 20h30. et demander Grégory. Tél : 76-35-50-72

◆ Vds. Ranma 1/2 Prince of Persia, Tecmo Nba Basketball, Street Fighter II avec bte. et notice ou éch.. Tél : 26-65-30-71

◆ Lynx 2 16 bits neuve gagné jeu + 2 jx. Ninja Gai Den Ramon Age. Prix : 500 F. Tél. après 18h15. Tél : 81-61-75-24

◆ Nes + pistolet + 2 man. + 6 jx. Smb I et II, Simpsons, Tiger Heli Techmo World etc... contre SNes + Street Fighter II Tél. Freddy. Tél : 22-84-35-75

◆ Ech. Castelvania IV et James Bond Jr. contre Road Runner, Sim City, Ranma II. Contacter Bruno. Tél : 56-62-39-77

◆ Vds. jx. MD : Fatal Fury : 250 F. Decap Attack, James Pond II : 150 F. ou éch. contre Mortal Kombat, Coolspot, flashback ... Tél : 40-82-42-32

◆ Ech. Out of This World sur SNin. et James Pond Jr. contre autres jx. Contacter Thierry. Tél : 46-26-77-90

◆ Nes + pistolet + 8 jx + 2 man. Le lot : 1 000 F. ou 150 F. l'une et console : 250 F. Tél : 30-59-88-81

◆ Ech. sur SNin : Pilot Wings et S.Soccer contre Star Wars Starwing etc... Contacter Maxime Tél : 67-70-24-37

◆ Vds. K7 Nes : Black Manta Smb Wisards Warriors : 200 F. Demander Jonathan. Tél : 99-82-35-28

◆ Vds. Nes + 5 jx. : Tortues Ninja, Tetris, Donkey Kong, Bayou, Billy Megaman Prix : 500 F. Tél : 40-72-75-16

◆ Vds. jx. Nes : Section Z ou éch. contre jx. de sport : 100 F. Demander Mike entre 11h00 et 21h00. Tél : 21-44-46-37

◆ Vds. S.Bouling pour 300 F. avec le frais de port. Tél ; 20-24-02-38

◆ Vds. jx. sur SNin. : Road Runner Americain avec AD 29. Le tout : 350 F. Tél. après 17h30. Tél : 62-63-24-98

◆ Vds. ou éch. nbx. jx. SNin, SNes Sfc. Appeler Eric après 20h00. Tél : 49-29-07-90

◆ Vds. SNin + 3 jx. Sfll, Prince of Persia, S.Star Wars Prix : 2 100 F. à déb. Vds. adapt. US. Contacter Vinh. Tél : 47-02-04-73

◆ Vds. sur Nes jx. Solstice : 120 F. Contacter Alexandre. Tél : 48-48-45-50

◆ Vds. sur MD : 220 F. Jordan, Birds : 200 F. Mickey et Donald : 250 F. Terminator. Contacter Sylvain. Tél : 30-61-57-40

◆ Vds. ou éch. Zelda III, SF2, Actraiser. de 250 F. à 300 F. ou éch. contre Parodius, Polky & Rockyon ou Alien 3. Tél. après 17h00. Tél : 28-48-21-40

◆ Vds. jx. Street Fighter II (sans bte) : 290 F. et GBoy complète : 300 F. port compris. Tél. heures de repas. Tél : 56-92-81-55

◆ Vds. Nes + 3 jx. Tortue Ninja I et II + California Games + 2 man. Prix : 550 F. Tél : 47-61-03-90

◆ Vds. jx. SNin : Axelay, Adams Family I. 280 F. l'un ou 450 F. le tout. Contacter Nicolas. Tél : 61-76-41-44

◆ Vds. ou éch. GBoy + 9 jx. : 1 200 F. ou éch. contre Lynx + 3 jx. ou GG + 4 jx. ou Coregraf + 2 jx. Tél. après 17h00. Tél : 48-58-92-52

STREET FIGHTER 2 Super Nintendo

A l'écran de présentation, entrez dans le menu des options et ressortez-en

DES NIVEAUX EN VEUX-TU EN VOILA :
Level 2 : Génie, Abu, Aladdin, Le Vieux
Level 3 : Sultan, Abu, Jasmine, Génie
Level 4 : Génie, Sultan, Aladdin, Abu
Level 5 : Abu, Aladdin, Génie, Jasmine
Level 6 : Sultan, Jasmine, Aladdin, Sultan
Combat de fin delamorkitlavie : Aladdin, Jasmine, Abu, Le Vieux
Bonus ultramégga-ultime : Jasmine, Sultan, Le Vieux, Jasmine
Billy Bo, 007 Nowhereçity.

ALADDIN Super Nintendo

Pour prendre l'équipe Nintendo en mode 2 players... appuyez sur START et B en même temps !
re-Mickaël Medjdi, re-95 et re-Sarcelles.

SUPER SOCCER Super Nintendo

Pour prendre l'équipe Nintendo en mode 2 players... appuyez sur START et B en même temps !
re-Mickaël Medjdi, re-95 et re-Sarcelles.

Elle se trouve en haut à gauche... roulez petits boliaes !
Level 34 : Vous trouverez un bouton en bas à gauche qui ouvre le chemin de sortie. Elle se trouve en haut du bloc blanc.
Level 37 : Dégommez les Scanners de loin et cherchez le bouton noir en bas à gauche pour actionner le chemin de sortie. Ensuite enfuyez-vous en haut à droite pour trouver la sortie. Sur votre chemin vous trouverez normalement un bouclier, très utile pour s'ouvrir le chemin de sortie gardé par un troupeau de Scanners (gaffe !).
Level 40 : Trouvez la clef en haut à gauche du village puis actionnez le téléporteur pour aller en bas à gauche. Appuyez sur le bouton et allez en haut à droite. Appuyez une nouvelle fois sur le bouton pour ouvrir le passage qui monte. Attention, pensez à prendre l'accélérateur et l'armure avant de sortir.
Level 43 : Prenez les téléporteur au moment où ils rétrécissent pour passer sans encombres. Attention tout de même aux Scanners qui montent la garde tout

A l'écran de présentation, appuyez sur

RACING FIGHTER Game Boy

CODES D'LAVIKITULAMORT :
A l'écran de présentation, gardez pressé le haut des deux manettes pour faire apparaître un écran très très secret et validez les codes suivants - KJTTJK pour être invincible (excusez du peu !).
- CKWJT4 pour avoir la puissance maximale (ça va cartonner !).
- SJM333 pour avoir des continus illimités (wouah la triche !).

SILVER SURFER Nes

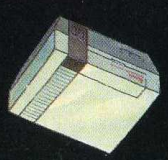
SELECT ROUND :
Allez dans l'écran d'option, restez appuyés sur X et Y et pressez successivement A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A et B (ouf !) puis START. Normalement le Select Round apparaît devant vos yeux ébahis... et roulez jeunesse !

POCKY ET ROCKY Super Nintendo

Lancez une nouvelle partie et appuyez simultanément sur SELECT et R pour avancer d'un niveau ou sur SELECT et L pour redescendre d'un niveau. "Subtilissimement simplissime" et très pratique non ?
Fat Hirsch, 75 Paris.

BOB Super Nintendo

LES CODES DE NIVEAUX :
Level 1 : 171058
Level 2 : 960745
Level 3 : 472149
Level 4 : 672451
Level 5 : 272578
Level 6 : 652074
Level 7 : 265648
Level 8 : 462893
Level 9 : 538172
Level 10 : 743690
Level 11 : 103928
Level 12 : 144895
Level 13 : 775092
Level 14 : 481376
Guy Fontenay, 13 Aix en Provence.



TOM & JERRY Super Nintendo

SQUIZZER LES NIVEAUX :
Pour finir les tableaux les doigts dans le nez, les mains dans les poches et un bras dans le dos... pendant la phase de jeu, mettez le jeu en PAUSE puis tapez successivement sur les touches L, X, A, Y, Y, B puis R et hop vous voilà au niveau suivant !
9 VIES :
Encore une fois mettez le jeu en PAUSE puis pressez consécutivement et impulsivement (pas trop quand même) sur les boutons L, Y, B, B, A, X, Y, Y, B puis R et re-hop 9 vies dans la poche, comme ça, juste pour se faire plaisir.
Fabrice Turcry, Paris.

BIO METAL Super Nintendo

SELECT ROUND :
Pendant que vous jouez, faites simultanément PAUSE et DIAGONALE BAS/DROITE, A et B. Restez appuyés sur les précédentes touches et faites RESET.

autour de la sortie (sur la face nord du bloc central).
Level 48 : Ce niveau est truffé de vampires qui se déplacent à une vitesse ahurissante... donc gaffe à ne pas se faire mordre la nuque et pomper son énergie. Courage la sortie est en bas à droite.
Level 54 : Aucun conseil... c'est l'enfer tellement les monstres sont nombreux et rapides. Bonne chance et bon courage !
Level 70 : Vous voici à la fin du jeu au château du MAITRE en personne. Il vous faudra le toucher un grand nombre de fois avant qu'il ne change de forme et soit détruit pour de vrai ! Si vous y parvenez, filez vers la sortie récupérer votre récompense !!!
Lionel, Paris.

Level 95 : 25087
Level 96 : 08703
Level 97 : 09215
Level 98 : 10239
Level 99 : 09727
Joe Kougar.

SUPER WIDGET Super Nintendo

Ce mirifique jeu a douze mirifiques tableaux et donc onze mirifiques passwords que nous vous dévoilons expressément, tout de suite quoi :
Level 2 : JFWBWR
Level 3 : WKWSWR
Level 4 : JKWMRR
Level 5 : WBJWHW
Level 6 : JBLKFW
Level 7 : WJLJHH
Level 8 : JJLLHH
Level 9 : WSLRKL
Level 10 : JSLKKL
Level 11 : WLKJKL
Level 12 : JLRMKL
Jobi Joba, les rois d'la soul.

immédiatement. Répétez l'opération 27 fois de suite en tout et pour tout et lancez un match. Vous vous apercevrez alors que le temps, le score et les barres d'énergie ont disparu ! Ça va bastonner !!!

SUPER BOMBERMAN Super Nintendo

TRUC ZARBI :
Validez le nombre 5656 en mode normal et vous jouerez avec des Bombermen liliputiens !

DRAGON'S LAIR Super Nintendo

CODES DES NIVEAUX :
Level 2 : 2A, 4B, 6D, 7C
Level 3 : B3, C5, D7, A8
Level 4 : C2, D3, A6, B8
Level 5 : C1, D2, B3, A8

SIM CITY Super Nintendo

TRUC POUR OBTENIR 999.999 $:
Pour obtenir cette somme rondelette, il faut commencer une partie en 1900 et dépenser

TECHNIQUES

STREET FIGHTER II

QUATRIEME PARTIE : GUILE

Cela fait déjà quatre mois qu'on a créé les "Techniques Ultimes". Elles ont sauvé du desespoir des milliers de Street Maniacs. Mais nous sommes certains que malgré tout, chaque mois, vous pleurez de bonheur devant cette page élaborée avec tout notre amour et notre savoir. Ce mois-ci, nous avons étudié Guile (prononcé Gaïleuh) ! Avec nos "Techniques Ultimes", vous progresserez rapidement et deviendrez le meilleur !

Guile possède un atout indéniable sur ses adversaires : il dispose d'une formidable allonge. Servez-vous donc de cette capacité en tenant le plus souvent possible votre adversaire à distance. Par exemple, n'hésitez pas à utiliser le coup de pied moyen baissé pour une plus grande sécurité. De plus, pour réaliser les enchaînement en combat ou contre l'ordinateur, laissez souvent la manette en diagonale vers le bas (à l'opposé de l'adversaire) pour amorcer un "Sonic Boom" ou un "Somersault Kick" ! Tout comme Ryu et Ken, vous pouvez aussi réaliser les fameux doublés en enchaînant rapidement un coup normal (gros coup de poing) et un coup spécial ("Sonic Boom" ou "Somersault Kick"). C'est pour cette bonne raison qu'il faut souvent laisser la manette en protection basse. Enfin, sachez que de tous les combattants, Guile est le meilleur coinceur !

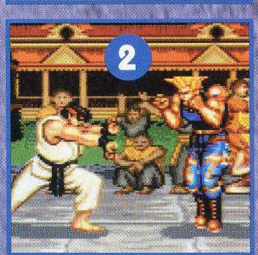
Ceci est LE triplé ultime. Il est très difficile à réaliser mais atrocement efficace. Donnez tout d'abord un grand coup de poing sauté vers l'avant (1) (manette vers le bas). Très rapidement en atterrissant, donnez un grand coup de poing (2) en mettant tout de suite après la manette vers le haut avec un coup de pied (3) (Somersault Kick enchaîné). A force d'entraînement, vous trouverez le bon timing !

Le quintuple de la mort : Le quintuple de la mort est sans aucun doute le plus bel enchaînement du jeu. Si vous mettez K. O votre adversaire, tenez-vous à bonne distance de celui-ci et lancez un "Sonic Boom" (1). Après avoir lancé le fameux "Sonic Boom", avancez vers l'adversaire et, à moyenne distance, sautez sur lui. Ce dernier encaissera le "Sonic" durant votre saut (2). Au moment où l'adversaire l'encaisse, donnez un grand coup de poing sauté (3) (en laissant la manette vers l'arrière). Continuez avec un grand coup de poing (4) (toujours la manette vers l'arrière), puis enchaînez avec un "Sonic Boom" (5) (en mettant la manette vers l'avant + grand poing). Terminez en alors avec un grand coup de poing pour un méchant retourné dans les gencives (6). Avec cet enchaînement qui remet certaines fois K.O, vous deviendrez une terreur !

L'arme ultime de Guile : le coup de pied moyen ! En effet, le coup de pied moyen est sans aucun doute la meilleure arme de Guile. Si votre adversaire veut vous balayer, donnez un coup de pied moyen sans mettre de direction. Vous esquivez ainsi la balayette (1). Quand votre concurrent se trouve au loin et veut approcher, donnez un coup de pied moyen baissé. Vous le stoppez net (2). Si vous contrez le projectile adverse avec un "Sonic Boom", donnez un coup de pied moyen manette vers l'arrière. Frappez alors avec un coup de genou sauté (dirigé vers l'avant (3)). Quand votre adversaire saute vers l'avant et tente un quelconque enchaînement, donnez un coup de pied moyen sans mettre de direction. Il n'osera plus sauter (4). Quand vous sautez de loin sur l'opposant, donnez un coup de pied moyen. Cela calmera ses ardeurs (5).

La grande droite

La grande droite est une arme extrêmement précieuse. En voici la preuve . Quand votre adversaire envoi une boule, il arrive que vous lanciez en même temps un "Sonic Boom" (1). Comme vous l'aurez constaté, Guile reste moins longtemps vulnérable que ses adversaires quand il envoie un projectile. Avancez donc juste après avoir lancé le "Sonic Boom" (2), pour donner une méchante droite (3). Cette droite qui porte extrêmement loin, est une arme fatale !



Traversage

Si jamais un lanceur de boule (Ryu, Ken, Chun Li, Dhalsim, Sagat ou un autre Guile) se trouve près de vous et lance un projectile, traversez ce projectile en exécutant un "Somersault Kick". Bien sûr, il faut trouver le timing adéquat pour ne pas se "manger" la boule. Cette technique permet d'éviter les "coinçages" et surprend à coup sur l'adversaire. Une fois celui-ci à terre, libre à vous d'amorcer un "coinçage" en lançant un "Sonic Boom" par exemple.

Chopage en l'air

Comme vous l'aurez constaté, Guile peut saisir ses adversaires dans les airs de deux manières. A chaque fois, il est impératif que votre adversaire se situe plus haut que vous dans les airs. A ce moment précis, mettez la manette vers l'avant ou vers l'arrière en appuyant sur le bouton de grand poing (1) ou sur le bouton de grand pied (2).

Les techniques et enchaînement que nous vous révélons présentent beaucoup de variantes. Essayez de les adapter à votre adversaire et de bien les maîtriser. Utilisez les doublés et triplés quand l'opposant se protège : cela représente un véritable matraquage psychologique. Savez vous au passage que, pour montrer sa résistance, Guile a décidé un jour d'accrocher ses rangers à un F16 en vol ? Depuis ce jour, ses cheveux sont restés dressés sur la tête, et aucun coiffeur n'a pu en venir a bout. Il s'est alors accommodé de cette coiffure dont il est extrêmement fier. Son dicton favori est "Guilette, la perfection au masculin". Beau proverbe, non ? Retrouvez nous le mois prochain pour découvrir la suite de ce que nous sommes les seuls à vous offrir : "les Techniques Ultimes". Nous reprendrons avec Ken, qui selon une vieille légende du Massif Central, a teint son kimono avec le sang d'un tigre qu'il a tué de ses propres mains...DAV Taborda, ACE Vilner, MIK Valensi, Les Street Fighters de l'apocalypse.

NOS LECTEURS SE LA DONNENT... (LA PAROLE)

Salut à tous !
Ça-y-est vous vous êtes bien gavés la panse de fois gras, de saumon fumé et d'huîtres douteuses. Le champ coulait à flot et vous vous êtes finis avec une grosse dinde des familles suivie d'une bûche maousse kosto ! C'est bon, vous avez eu tout le loisir de digérer ?! Alors tant mieux ! Ah mais j'y pense, festivités riment avec Noël et Noël avec gros cadeaux. Et qui dit gros cadeaux dit souvent GROSSES CARTOUCHES ou GROSSES CONSOLES !!! Et grosses cartouches dans la cheminée riment avec gros paquet de lettres sur mon bureau... Zallonzoboulot !!!

● *Encore deux lectrices en perdition ! **"Nous n'avons toujours pas compris les tenants et les aboutissants du Mode 7 de la Super Nintendo."** Sophie, Bulma écoutez bien... c'est très très simple : Le Mode 7 est en fait un écran graphique sur lequel les programmeurs peuvent intervenir comme bon leur semble en tapant juste une ligne de programme pour "appeler" différents effets visuels sans avoir à les programmer. Donc plus besoin de se perdre dans d'interminables programmes pour créer les effets de ZOOM et/ou de SCROLLING, le mode 7 intégré à la Super Nintendo les gère très bien tout seul (à noter, l'impossibilité d'y inclure du relief). Super Formation Soccer, F-Zero, Pilot Wings, Mario Kart, Super Tennis, Blanco, Air Diver sont quelques-uns des jeux qui utilisent le mode 7 de la Super Nintendo. C'est plus clair ? Eh ben tant mieux parce que je ne le ferais pas tous les jours !*

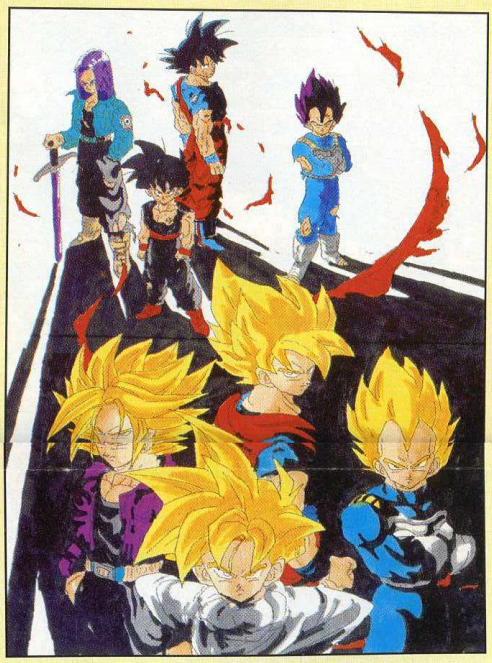
mieux parce que je ne le ferais pas tous les jours !
Sophie, 13 Marseille/Bulma, fromnowhere-twilightZone.

● *90% des questions que vous m'envoyez se rapportent exclusivement aux futures sorties de jeux ou à des comparatifs du style **"entre Mortal Kombat et Street Turbo, quoi t'est-ce le meilleur pour de vrai ?"** (je vous rappelle qu'il y a plein d'autres domaines super intéressants créboudiou). La lettre de Julien ne fait pas exception mais à le bonheur d'être représentative de l'ensemble des dernières lettres reçues. Z'on y go : **"Est-ce que Mister Nutz est mieux que Mario All Stars?"** Question difficile mon p'tit juju ! Voyons, voyons... Mister Nutz est à mon humble avis graphiquement mieux réussi que ne l'est Mario All Stars. Par contre, question diversité de jeu et durée de vie, Mario All Stars pulvérise littéralement son concurrent. Pour le reste : intérêt, maniabilité, son, animation... ils sont tous les deux aussi bons ! Donc à toi de voir mon p'tit Juju. **"et Mortal Kombat Vs Ranma 1/2, c'est quoi le verdict ?"** Sans l'ombre d'un doute, je choisirez Ranma 1/2 autant pour son humour que pour son excellente réalisation ! Evidemment, je ne vous cacherai pas que je ne suis pas un gros fan de Mortal Kombat. Que ce soit en versions consoles ou arcade, les coups de base des persos sont tous identiques (à part les habits qui changent, les mouvements, c'est du pareil au même !). Par dessus ça, j'ajouterai que maniabilité et fluidité n'ont pas été parfaitement maîtrisées, loin de là ! (cassage minute). **"Et entre Ranma 1/2 et DragonBall Z ?"** Les deux sont excellents ! Je te les conseille donc tous les deux (si tu n'as pas Street Fighter 2 ou Street Turbo évidemment). Dernière question qui revient inlassablement lettres après lettres : **"Le CD rom de la Super Nintendo est-il encore prévu ?"** NON, NON et NON !!! Le projet de lecteur CD rom pour la SNIN a été remplacé par un projet nettement plus ambitieux : une 64 bits qui porte le doux nom de Project Reality. Aucune date n'a été annoncée jusqu'à présent par Nintendo. Wait & See...*

Julien, 85 Mortagnéiseure.

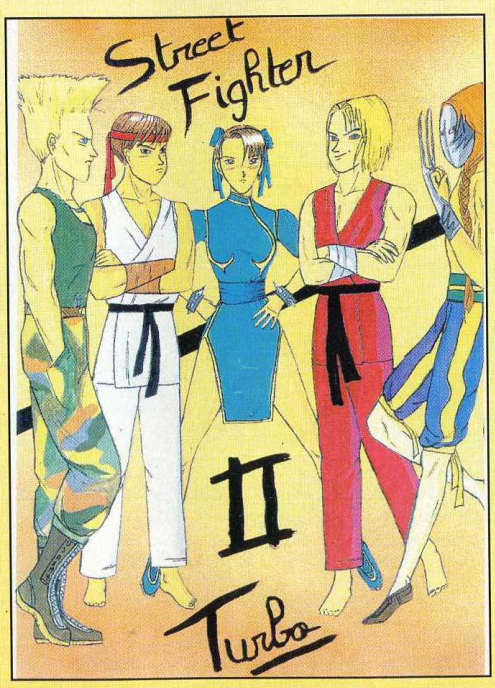
● *Végéta, le retour ! On attend toujours tes dessins avec beaucoup d'impatience et comme toujours, on n'est pas déçus !!! PS : Trunks cherche désespérément à rentrer en contact avec toi pour illustrer un fanzine consoles. Bref, si la proposition t'intéresse mon p'tit Végéta, n'hésite pas à écrire à : Trunks/Genetik case postale 69, 1000 Lausanne 7 St-Paul (Suisse).*

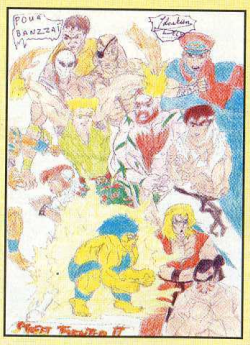
Prince Végéta.



● *Décidément, c'est vraiment la mode des pseudos mystérieux ! Après Végéta, Super Streetor de l'espace, Perfect Cell ou Megaman 40 douze, voici maintenant C18 (strange comme pseudo, non !?). Elle accompagne ses œuvres d'une petite question : **"Super Street Fighter 2 va-t-il être adapté sur console et quand ?"** Mon p'tit doigt me dit qu'il sera adapté un jour ou l'autre. Par contre, te dire une date...? C'est une autre paire de manches !*

C 18, 91 Epinay sur Orge.





● *Tous les persos de Street croqués par Sébastien... plus une nouvelle œuvre de Perfect Cell : du bon boulot !*

Sébastien, 60 Crépy-en-Valois et Perfect Cell.

● ***"Quelles différences entre la Super Nes française et Américaine ?"** Facile mon gars, suffisait d'le demander : tout d'abord, la 16 bits américaine s'appelle Super Nes et la française, Super Nintendo (voilà une bonne chose de faite). La SNES est cadencée à la norme NTSC (idem pour le Japon), c'est à dire qu'elle tourne à 60 hertz alors que la SNIN ne tourne qu'à 50 hertz (la console américaine est donc 1/6 me plus rapide que son homologue Européenne). De plus, il y a des problèmes de compatibilité inhérents aux deux modèles : si tu joues sur SNIN avec un jeu américain (et vice versa), il te faut un adaptateur spécial pour rendre le jeu compatible (entre 100 et 200 frs max). Voilà tu sais tout ! **"A votre avis, quels sont les jeux SNIN à la mode en ce moment ?"** Dans la rubrique aventure je choisirais Secret of Mana... en action, Bomberman... et en combat, David et Lionel les streeteurd'latête me HURLENT en cœur Street Fighter 2 Turbo !!!*

● *Moi quand je met la main sur un dessin inspiré de l'univers des Simpsons... je craque littéralement et le passe en priorité (avis aux amateurs) ! (7)*

Michaël, 66 Canohès.

● *J'avoue que lorsque les dessins sont exécutés au crayon de couleurs ou au crayon à papier, ils passent parfois à la trappe pour cause de "scannage" difficile. Mais celui-là est tellement beau que je n'ai pas pu m'empêcher...*

Olivier, 64 Pav

● *Un super dessin réalisée par une petite lectrice qui n'a pas eu le temps d'acheter Banzzai à Tic. Adélaïde, faudrait penser à ne pas oublier les choses importantes !*

Screen: Super Nintendo Entertainment System

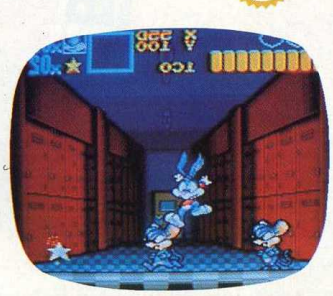
Screen: Super Nintendo Entertainment System

Les Tiny Toon en folie !

Konami nous entraîne dans de nouvelles aventures avec Porky, Dizzy, Buster Bunny et tous leurs amis.
Retrouvez la magie des cartoons sur Game Boy, NES et Super Nintendo.
Des graphismes somptueux, une bande son à tout casser, d'une jouabilité exemplaire, avec une foultitude de levels... Un vrai régal pour les yeux !!!
Entamez un voyage fantastique dans un monde féérique.

Avec Tiny Toon Adventures, les programmeurs se sont vraiment surpassés.
Le dessin animé n'est pas loin !
92 %

BANZAÏ



Screens: Super Nintendo Entertainment System

KONAMI®

La passion des jeux

Pour tout renseignement sur les yeux, appelez le SOS Nintendo au (1) 34 64 77 55. Distribution Bandai France.

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a division of TIME WARNER ENTERTAINMENT, L.P. © 1993. Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.

play the game

CE JEU EST VOTRE UNIQUE CHANCE DE CONDUIRE UN JOUR UNE LAMBORGHINI

The trademarks Lamborghini and diablo are owned by and used under license from Automobili Lamborghini S.P.A. Italy - Software © 1993 Titus - Titus and the Titus logo are registred trademarks of Titus. All rights reserved

UNE PRESSE UNANIME : 91% 90%

SUPER NES MOUSE

2 Joueurs SUPER Action!

SUPER NES SUPER SCOPE

S95 : (1) 43 24 27 77

*Pour recevoir un **POSTER GRATUIT:***
Completez et renvoyez ce bon accompagné de 4,40F en timbres.

Nom & Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal ⌊⌊⌊⌊⌊ Ville: .....
Je possède une console : ☐ GB ☐ NES ☐ SNES AUTRES : .....

*Bon à retourner à : **Club Titus :** 28 ter, avenue de Versailles - 93220 Gagny.*

LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE
existe aussi sur les ordinateurs AMIGA et compatibles PC.

TITUS

28 ter, avenue de Versailles
93220 GAGNY - FRANCE - Tel. : 16 (1) 43 32 10 92

BANZZAÏ